KONAMI

KONAMI OFFICIAL GUIDE
公式ガイドシリーズ
PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.

PlayStation

SEGA SATURN

じっきょう
実況おしゃべりパロディウス™
forever with me



コナミ株式会社／NTT出版株式会社

KONAMI OFFICIAL GUIDE
公式ガイドシリーズ
PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.



コナミ株式会社／NTT出版株式会社

OFFICIAL GUIDE



じっきょう
実況おしゃべりパロディウス™
forever with me



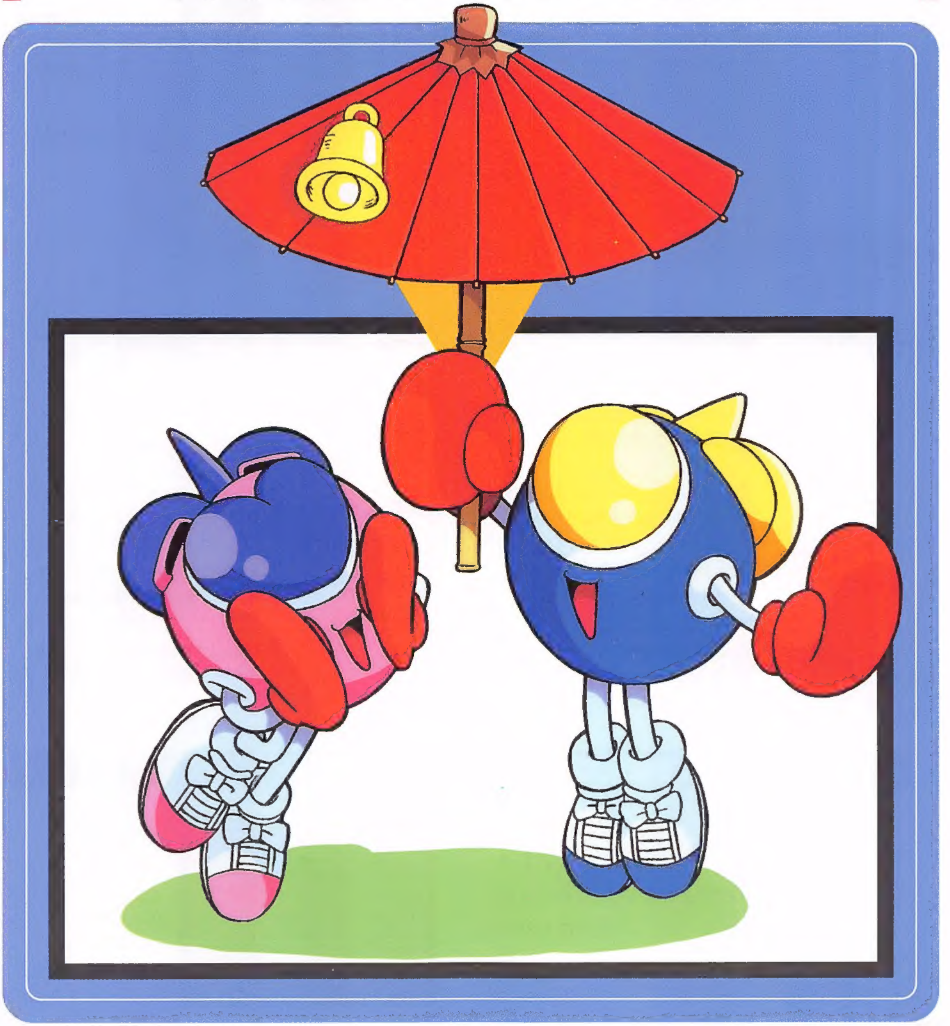
実況 おしゃべりパロディウス【公式ガイド】



CONTENTS

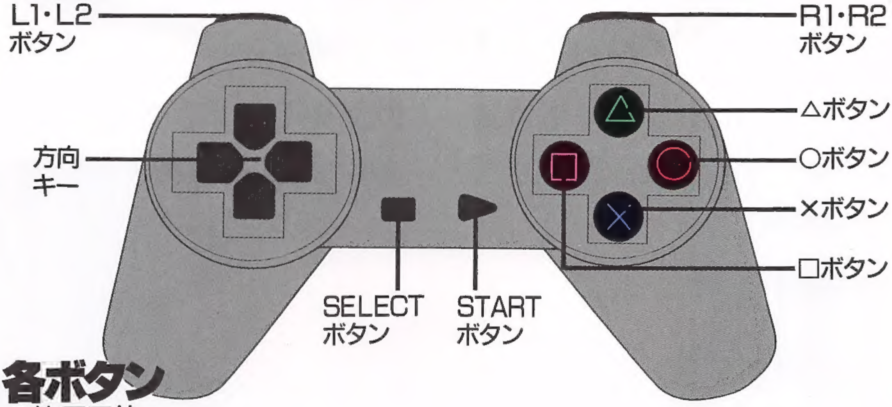
実況おしゃべりパロディウス
基礎編

OSHABERI PARODIUS



PS SS 操作方法

プレイステーション版の操作方法について



各ボタンの使用目的

START SELECT	スタートボタンはゲーム中にポーズ。セレクトはセーブ時に使用。	方向キー	プレイヤー機の移動から、ゲームモードの選択まで、幅広く使用。
○ボタン	ベルパワーを使用するときに使う。それ以外では使用しない。	△ボタン	スロットを止めたり、2P同時で相手を投げるときに使うボタン。
×ボタン	メインショット・ミサイルで攻撃するときに使う重要なボタン。	□ボタン	プレイ中はパワーアップ。それ以外では決定用ボタンとして使用。
R1ボタン	基本的には使用しないボタン。裏技（P.74参照）で使用する。	L1ボタン	基本的には使用しないボタン。裏技（P.74参照）入力時に使用。
R2ボタン	基本的には使用しないボタン。裏技（P.74参照）で使用する。	L2ボタン	基本的には使用しないボタン。裏技（P.74参照）入力時に使用。

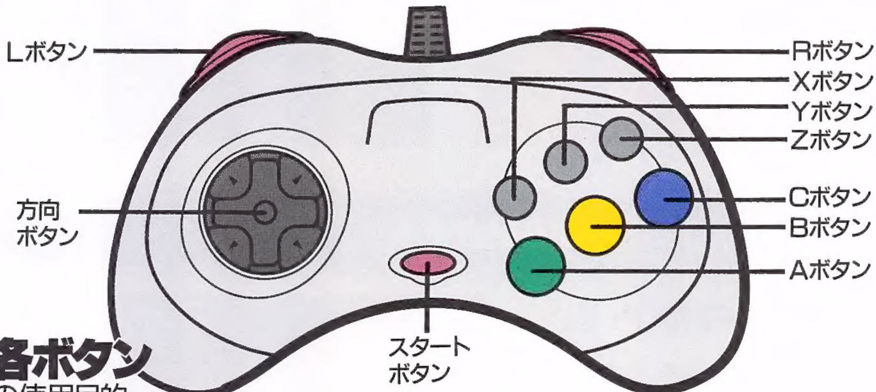
■オプションで設定を変更できる

上記の各使用目的は、初期状態の設定。もちろんプレイヤー各自の手で設定を変更することも可能。ボタンの設定を変更するときは、ノーマルゲーム、オマケ1・2のそれぞれのオプションを選択。プレイしやすいように設定するのは基本。



◀オススメのボタン設定は、×がメインショットで□をパワーアップにする。○がミサイルでベルパワーは△。

セガサターン版の操作方法について



各ボタンの使用目的

スタートボタン	ゲーム中にポーズをかけるときに使う。それ以外では使用しない。	方向ボタン	プレイヤー機の移動から、ゲームモードの選択まで、幅広く使用。
Aボタン	ゲージがある状態でこのボタンを押すと、パワーアップできる。	Xボタン	基本的には使用しないボタン。裏技(P.74参照)入力時に使用。
Bボタン	ポーズ中に押すと「ゲームやめる、もどる」が表示される。	Yボタン	スロットを止めたり、2P同時で相手を投げるときに使うボタン。
Cボタン	ベルパワーを使用するときに使う。それ以外では使用しない。	Zボタン	基本的には使用しないボタン。裏技(P.74参照)入力時に使用。
Lボタン	ポーズ中に押すと「記録の読み込みと保存」ウィンドウを表示する。	Rボタン	メインショットだけでなく、ミサイルを発射するときに使うボタン。

■オプションで設定を変更できる

上記の各ボタン設定は初期状態のもので、ノーマルゲーム、オマケ1・2のオプションで設定を変更できる。初期状態のボタン設定で満足できない人は、オプションでボタン設定を変更し、プレイしよう。初心者は攻撃系のボタンをいっしょにするといいだろう。



◀メインショットとミサイルを同時に撃ちたくない人は、オプションでそれぞれを独立させよう。

ゲームモードについて

プレイステーション・セガサターン

ＰＳ版とＳＳ版では、選べるゲームモードが少々異なる。大部分では同じだが、ＰＳ版にはアクシデントステージ（Ｐ.54参照）があり、ＳＳ版にはエキストラモード（Ｐ.58参照）が存在する。



◀それぞれの機能を活かした要素。これはＰＳ版のアクシデントステージだ。

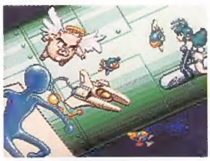
基本的には3つの中から選択する

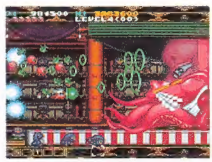
ノーマルゲーム

「幻のタコヤキ」を求め、全８ステージを攻略する。また、このゲームではエンディングを見終わってゲームが終了、なんてことはなく、またステージ１から始めることが可能なのだ。もちろんスコアや残機数も継続されるので、自分の限界に挑戦、なんてことも可能だ。２Ｐ同時プレイも可能。バックアップに空きがあれば、セーブしてその続きを日を改めてプレイできる。



◀この中からお気に入りの1機を選び、幻のタコヤキを求めて旅立つ。君はどのキャラクターを操る？ どれでもクリア可能だ。





▶最終ステージのボス。コイツを倒せば、幻のタコヤキが手に入る。速攻で倒そう。

オマケ1・2

両ハードで遊べる。オマケ１はスコアアタック（Ｐ.62参照）でオマケ２はタイムアタック（Ｐ.68参照）となっている。どちらも奥が深く、一度でもプレイするとやみつき状態に。このゲームモードは１人プレイ専用なので、同時に競うことができない。ノーマルゲームと違って途中でセーブ不可。結果はセーブ可能だ。





オマケ1（スコアアタック）

◀このモードのために用意されたステージで、稼げるだけ稼ぐのが目的のゲームモード。くわしくはＰ.62を参照。



オマケ2（タイムアタック）

◀このモードのために用意されたステージで、速くクリアすることを目指す。詳しくはＰ.68を参照。

オプション機能

ノーマルゲーム

ノーマルゲームのオプションでは、残機数の設定から実況のオン・オフまで、細かく設定できる。初期状態でも快適にプレイできるが、さらに楽しむならいろいろと設定を変えてみるといいだろう。さらにＰＳ版にはアクシデントステージ、ＳＳ版にはエキストラモードがそれぞれ付いている。これらをオンにすると違った感覚で遊べる(写真はPS版)。



※この写真はPS版の画面です。

残機設定

０機から９機までの間で設定できる。

ボタン設定

プレイ時のボタンの役割を変更できる。

オートショット

オンにすればボタンを押すだけで連射。

ゲームレベル

基本的には１～７までの間で設定可能。

その他の機能

プレイ中に影響する、ルーレットや投げ、怒りやその場復活などの選択ができる。BGMのモノラル・ステレオも設定可能。プレイヤーに対する敵の攻撃の比率などまで設定可能。

オプション2

ここではバックアップの内容を消したり、妖精の取得数なども確認できる。裏技が成功すれば、ステージセレクト、周回数セレクト、フリープレイ、無敵などが設定できる。

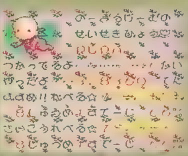
オマケ1・2オプション

オマケ１・２でも同じようにオプション機能が付いている。が、こちらのオプションは、ボタン設定とゲームレベル、ルーレットの設定までしかできない。他にはバックアップの管理ぐらい。２人同時プレイができないので、その他の設定ができないのだ。

その他の機能

その他の機能として、つづきからあそぶ、じゅんいをみちゃおー、せいせきひょうだ[illegible]能で、前回の続きからプレイしたりスコアの順位を確認するなどが[illegible]





[illegible]イヤー機がどれくらいまで[illegible]、またはどれくらいのスコアを出したかが確認できる。

前回の続きから遊ぶ時は、つづきからあそぶ

バックアップにセーブのデータがある場合はここを選択すれば続きから[illegible]

ノーマルゲームのランキングを見るときは…

ゲームレベル別のランキングは、じゅんいをみちゃおー。８位目以降も表示される。

PS SS アイテム紹介

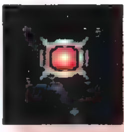
大別するとアイテムは2種類

このゲームのパワーアップシステムは、一定の敵を倒すと出現するパワーアップカプセル（以後「赤カプセル」と略す）を取れば画面下のゲージが増えるので、望みのゲージに合ったときにパワーアップボタンを押してパワーアップする。

カプセルの種類は3種類（下を参照）で、それぞれ効果が違う。注意して取るように。



◀赤カプセルを多く取得することにより、プレイヤー機の装備が充実していく。ムダなパワーアップは避けよう。



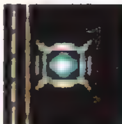
赤カプセル

敵の編隊を全滅するか、一部の敵を倒すことにより出現する。また、このカプセルを取ると100点追加される。

パワーアップゲージが増える



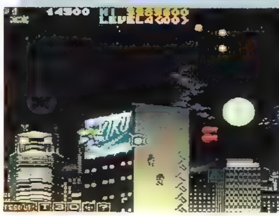
◀らくちんオートを選んでいると、初めからカプセルを1個だけ持っている。大抵は初めの編隊で装備が整ってしまう。



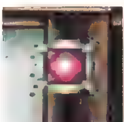
青カプセル

このカプセルは赤カプセルを5個出現させると、6個目に出現する。覚えておこう。

耐久力の低い敵を倒す



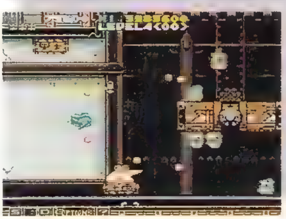
◀必ず6個目のカプセルが青カプセルになる。これを覚えておけば、いろいろな所で役立つ。とくに復活するときは重要。



紫カプセル

普段は赤い色をしているのだが、オプション1で「DISP」に設定すると紫色になる。

ルーレットのカプセル



◀取った瞬間にパワーアップゲージが移動し始める。望みのゲージに合ったときにボタンを押す。間違えても「OH!」で押すな。

■オプション1で"DISP"に！

先ほども解説したが、オプション（ノーマルゲーム、オマケ1・2共通）でルーレットの設定をDISPにすれば、紫色で表示される。



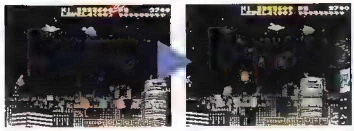
◀この画面で設定できる。パワーアップカプセルと同色だと紛らわしいのでDISPに設定しよう。



ベルパワーについて

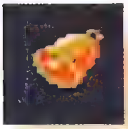
ベルは全部で5種類あるぞ!!

カプセルの他にベルがある。それぞれの色に効果があり、黄色以外の４色はそれぞれ攻撃方法が異なる。ちなみに黄ベルに４発ショットを当てるごとに色が変化する。



◀ベルは、ショットを８０発当てると消滅する。

黄ベル



取るごとに点数が上がっていき、最終的には１万点になる。１個でも取り逃がすと500点に戻ってしまう。

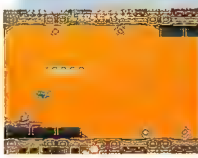


◀500点→1000点→2500点→5000点→10000点と変化する。ハイスコアを目指す人にとって欠かせない存在。１個たりとも逃さないように。

青ベル

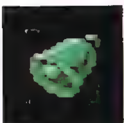


ベルパワーを使用することにより、画面内に大爆発を起こす。弱い敵を一撃で倒し、強い敵には大ダメージ。



◀敵だけでなく、敵の吐き出した弾も消してくれる。一部の弾のみ1000点に化ける。また、３個までならストックすることも可能だ。

緑ベル



このベルは取った瞬間に巨大化し、約17秒間無敵となる。この間は体当たりで敵を倒すことも可能だ。



◀無敵になるが、この間パワーアップすることも可能。ただし、無敵時間の間はベルも敵と見なされ取ることができない。取るタイミングが重要。

白ベル



ベルを取るとプレイヤー機の先端にメガホンが付く。この状態で攻撃すると、メッセージによる攻撃が可能。



◀メッセージは４回まで出せる。メッセージだけでなく、メガホンの部分でも攻撃でき、４回目のメッセージを出さなければ効果が持続する。

赤ベル



ベルパワーを使うと、前方に縦に長い棒のようなバリアを出現させる。この菊一文字は敵の攻撃を防いでくれる。

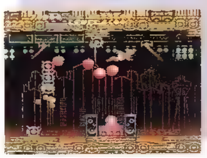


◀取った瞬間から３個ストックされ、ベルパワーのボタンを押すことで効果を発揮する。この棒に触れていれば、地形をすり抜けることも可能だ。

紫ベル



このベルは取った瞬間に効果を発揮し、一撃で倒せる弱い敵ならすべてカプセルやベルに変化する。

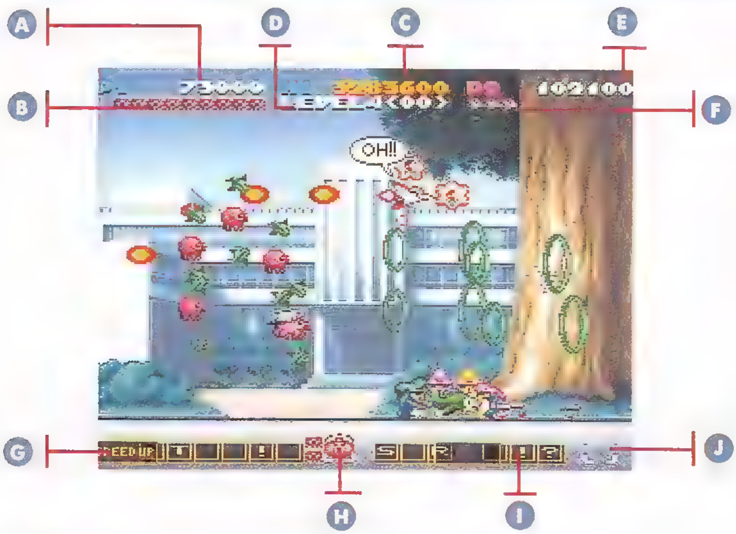


◀耐久力の高い敵はカプセルにならないし、ダメージも与えられない。ボス戦以外で取るようにしたい。出現のタイミングをうまく合わせよう。

●基礎編●

PS SS 画面の見方

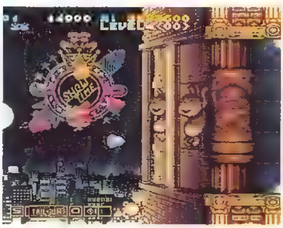
PS版の画面の見方について



A 1P側の現在のスコア。	B 1P側の機体の残り数。
C プレイ中のレベルのハイスコア。	D 現在プレイしているゲームのレベルと周回数。
E 2P側の現在のスコア。	F 2P側の機体の残り数。
G 1P側のパワーアップゲージ。	H 1P側のベルのストックスペース。
I 2P側のパワーアップゲージ。	J 2P側のベルのストックスペース。

■ベルパワーは3つまで表示される

青ベルと赤ベルのみ、このストックスペースに表示される。赤ベルは初めから3個ストックされ、青ベルは取るごとに表示される。



◀2つのベルを併用することはできない。青ベルを持っている状態では赤ベルをストックすることは不可能。

青ベルと赤ベルはストック可能



◀青ベルと赤ベルのみ可能で、他の色は取った瞬間から効果を発揮する。黄色のベルも取った瞬間に得点に変化する。

※スロットのベルは別

ノーマルゲームのオプションで「SLOT！」をオンにすると、パワーアップのゲージの「OH！」が「SLOT！」に変化する。機体を増やしたり、より強力な効果のベルを取ることができる。

おしゃべりパロディウス

全16キャラクター紹介

OSHABERI PARODIUS

ヒックバイパー◆ロードブリティシュ◆タコヒコ◆ベリアル
ツインビー◆ウインビー◆ペン太郎◆お花ちゃん
そいつ◆どいつ◆ウパ◆ルパ
ラン◆ミケ◆スゥ◆メミム



VIC VIPER
ビックバイパー

あいかわらずタイヤキ屋のおやじ。「幻のタコヤキ」を横取りし、副業でタコヤキ屋も始め、私腹を肥やそうと企んでいる悪いヤツ。

標準的な装備で、忠実なしもべのオプションなどその攻撃力の高さは魅力的。



パワーアップ ● POWER UP

スピードアップ	スピードアップ（5段階）
ミサイル	地上をはうミサイル
ダブル	前・斜め上方向を攻撃する
レーザー	弱い敵を貫通するレーザー
オプション	分身を最大4個まで装備できる
フォースフィールド	耐久力：3の全方位バリア

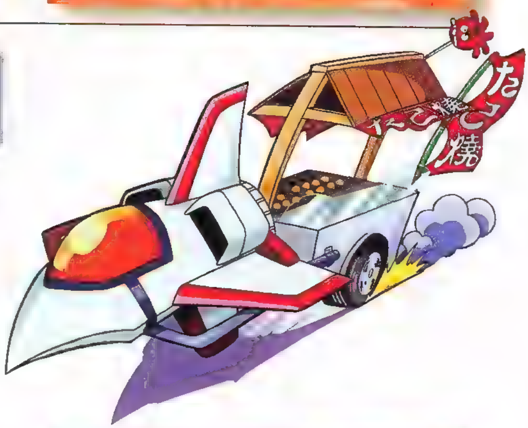
同時装備できない武器	
	●レーザー ●ダブル



LORD BRITISH
ロードブリティシュ

ビックバイパーが横取りした「幻のタコヤキ」をさらに横取りし、タコヤキ屋で一旗揚げようと企んでいる、さらに悪いヤツ。

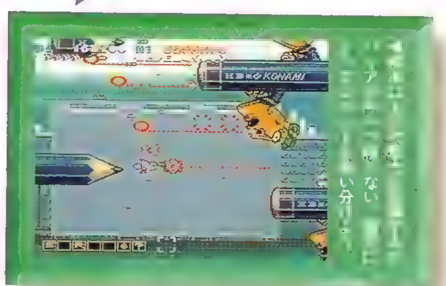
基本的な性能では、ビックバイパーの上をいっている。バリアの付け方がポイント。



パワーアップ ● POWER UP

スピードアップ	スピードアップ（5段階）
ツインホークウインド	地上・天井をはうミサイル
リップルレーザー	拡大するリング状レーザー
レーザー	弱い敵を貫通するレーザー
オプション	分身を1つ装備（最大で4個）
マルチシールド	耐久力16のバリアを最大4個装備

同時装備できない武器	
	●リップルレーザー ●レーザー



TAKOHIKO
タコヒコ



タコ4兄弟の次男。長男のタコスケに頼まれて(騙されて)、はりきっている、とても純粋な心の持ち主。ビックバイパーとロードブリティシュの性能を混ぜたようなキャラクター。攻撃の範囲が広く防御面も強い。

パワーアップ ●POWER UP

スピードアップ	スピードアップ（5段階）
2-WAYミサイル	上下方向ミサイル
テイルガン	前・後方向ショット
リップルレーザー	拡大するリング状レーザー
オプション	分身を1つ装備（最大で4個）
オクトパストラップ	耐久力：16の前方バリア

同時装備できない武器
- ●テイルガン
- ●リップルレーザー



BELIAL
ベリアル



タコヒコにあこがれて本人にはだまってついてきた。でも、実際には、赤いタコなら誰でもいいらしい。攻撃範囲の面では、タコヒコにヒケを取らない。基本的にはダブルよりリップルレーザーを使うことが多いようだ。

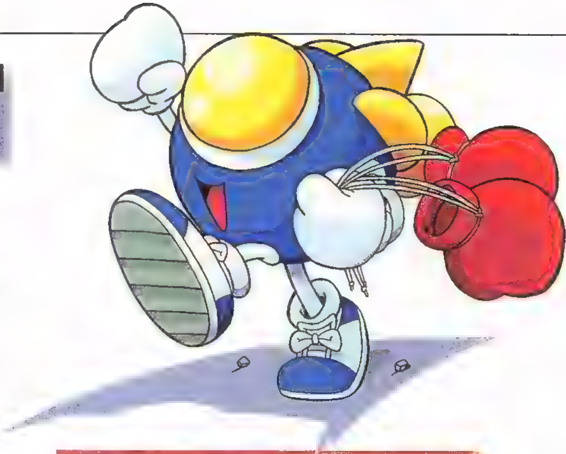
パワーアップ ●POWER UP

スピードアップ	スピードアップ（5段階まで）
ミサイル	地上をはうミサイル
ダブル	前・斜め上方向を攻撃
リップルレーザー	拡大するリング状レーザー
オプション	分身を1つ装備（最大で4個）
オクトパストラップ	耐久力：16の前方バリア

同時装備できない武器
- ●ダブル
- ●リップルレーザー



TWIN BEE
ツインビー



足が生えてきたと思ったら口まで付いてきた。口があるなら食事だ！　と「幻のタコヤキ」探しに加わった。食べられる物なら何でもいいので、おいしいものが見つかったら途中で帰ろうと思っている。

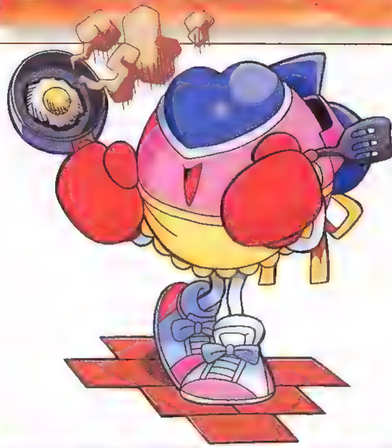
パワーアップ ● *POWER UP*

スピードアップ	スピードアップ（5段階）
ロケットパンチ	前方に飛ぶロケットパンチ
テイルガン	前・後方向を攻撃する
3-WAY	3方向を攻撃できる
オプション	分身を装備する（最大で3個）
バリアー	耐久力：3の全方位バリア

同時装備できない武器
●テイルガン
●3-WAY



WIN BEE
ウインビー

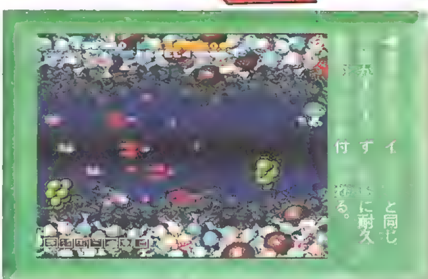


アイドル化されようとしているのがパステルだということに気付かず、いつまでたっても国民的アイドルになれないことにイライラしている。この欲求不満をぶつけ、やつあたりするために参加。

パワーアップ ● *POWER UP*

スピードアップ	スピードアップ（5段階）
ロケットパンチ	前方に飛ぶロケットパンチ
テイルガン	前・後方向を攻撃する
3-WAY	3方向を攻撃する
オプション	分身を1つ装備（最大で3個）
シッポバリアー	オプションの1つがバリアになる

同時装備できない武器
●テイルガン
●3-WAY



PENTARO
ペン太郎

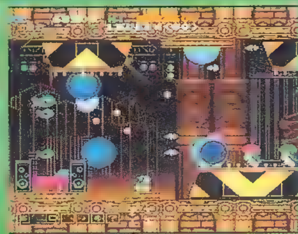


最近、凶暴になってきたお花ちゃんにおびえている。今回の戦いもお花ちゃんの口実のために無理やり参加させられたかわいそうなヤツ。前方に対しての攻撃力はトップクラス。防御面でもしっかりしている。

パワーアップ ● POWER UP

スピードアップ	スピードアップ（5段階）
ボトンミサイル	地上をはう貫通ミサイル
ダブル	前・斜め上方向を攻撃
スプレッドガン	爆発するショット
オプション	分身を1個装備（最大で3個）
バブル	耐久力：5の全方位バリア

同時装備できない武器
- ●ダブル
- ●スプレッドガン



爆風が強すぎるためベルの調整が

HANAKO
お花ちゃん

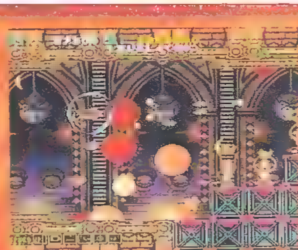


前回同様「ペン太郎が心配でついてきた」と言っているが、実は前回の戦いで破壊の快感に目覚めた。平和な日々のフラストレーションがたまっていたときこの話を聞きつけ、内心うれしくてたまらない。

パワーアップ ● POWER UP

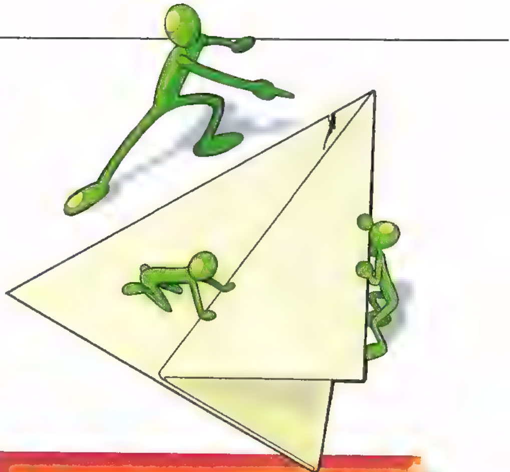
スピードアップ	スピードアップ（5段階）
スプレッドボム	下方向爆発ミサイル
ダブル	前・斜め上方向を攻撃
スプレッドガン	爆発するショット
オプション	分身を1個装備（最大で3個）
バブル	耐久力：5の全方位バリア

同時装備できない武器
- ●ダブル
- ●スプレッドガン



SOITSU
そいつ

「こいつ」と「あいつ」が発見されたときに、「そいつ」と「どいつ」も存在する！　と冗談で言ったら本当に発見されてしまった。しかし、あいかわらず色以外どこが違うのかわからない。





パワーアップ ——● POWER UP

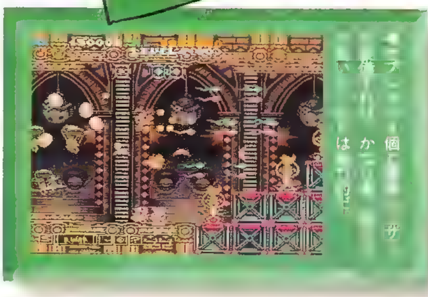
スピードアップ	スピードアップ（5段階）
ミサイル	地形によって変化するミサイル
そいつウェイ	前方ショット（最大9方向）
レーザー	ため撃ちレーザー
グレードアップ	武器が強力になる（4段階）
シールド	耐久力：32の前方バリア

同時装備できない武器	
	●そいつウェイ ●レーザー

DOITSU
どいつ

「そいつ」と同じく、「こいつ」の色違いかと思っていたら、なんとコイツ（ややこしい）は装備が違うらしい。いったいコイツらは何者なんだ？　4個まで付けられるオプションと、耐久力の高いシールドは魅力的だ。





パワーアップ ——● POWER UP

スピードアップ	スピードアップ（5段階）
ミサイル	地形によって変化するミサイル
どいつウェイ	3方向に攻撃できる
レーザー	弱い敵を貫通するレーザー
オプション	分身を1つ装備（最大で4個）
シールド	耐久力：32の前方バリア

同時装備できない武器	
	●どいつウェイ ●レーザー

UPA
ウパ

ルアクーヨ王国の王子。ある日突然、お城を飛び出した。どうやら「幻のタコヤキ」のにおいをかぎつけたらしい。いまだに歩くこともしゃべることもできないが、今度は嗅覚が異常発達したスーパー赤ちゃん。



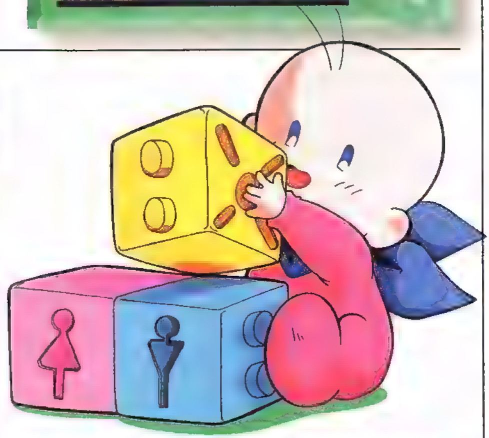


パワーアップ ● POWER UP	
スピードアップ	スピードアップ（5段階）
ホーミングミサイル	敵を追尾するミサイル
ワイドショット	前方ショット（最大で7方向）
レーザー	弱い敵を貫通するレーザー
グレードアップ	武器が強力になる（4段階）
メガクラッシュ	画面内の敵にダメージを与える

同時装備できない武器
- ●ワイドショット
- ●レーザー

RUPA
ルパ

お城を飛び出したウパを連れ戻すように、王様から頼まれた。兄のために苦労するけなげな妹。攻撃的な兄に対し、防御面が強力なルパ。バルカンかワイドショットのどちらを使うかで悩む。





パワーアップ ● POWER UP	
スピードアップ	スピードアップ（5段階）
マルチスプレッドガン	爆発ミサイル（最大で6方向）
ワイドショット	前方ショット（最大で7方向）
サーチバルカン	敵を狙うショット
グレードアップ	武器が強力になる（4段階）
メガクラッシュ	画面内の敵にダメージを与える

同時装備できない武器
- ●ワイドショット
- ●サーチバルカン

RAN
ラン



ツインビーの茶飲み友達。以前、ツインビーにタコヒコを紹介されたとき、必死にかぶりつきたい衝動を抑えていた。それ以来、一度でいいからタコを食べたいと思っている。茶飲み友達のいるネコとは……。

パワーアップ ――● *POWER UP*

スピードアップ	スピードアップ（5段階）
ホーミングビット	敵を追尾するビットを装備
リフレクトレーザー	障害物で跳ね返るショット
サーチレーザー	上下の敵方向に曲がるレーザー
グレードアップ	武器が強力になる（4段階）
シールド	耐久力：16の前方バリア

同時装備できない武器
●リフレクトレーザー
●サーチレーザー



MIKE
ミケ

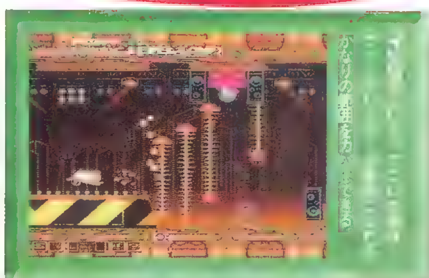


ウインビーのカラオケ仲間。「幻のタコヤキ」を探しに行っているウインビーを連れ戻し、カラオケボックスになだれこもうと企んでいる。ランとは対照的な武器を多く持ち、画面内をくまなく攻撃できるネコだ。

パワーアップ ――● *POWER UP*

スピードアップ	スピードアップ（5段階）
マルチボム	上・下方向ミサイル（最大4方向）
レーザー	弱い敵を貫通するレーザー
ウェーブレーザー	すべてのものを貫通するレーザー
グレードアップ	武器が強力になる（4段階）
フォースフィールド	全方位バリアを1段階装備

同時装備できない武器
●レーザー
●ウェーブレーザー



SUE
スゥ



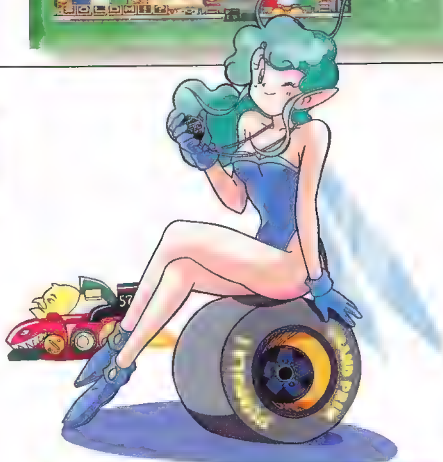
12歳。ビックバイパーのタイヤキ屋の常連客。「幻のタコヤキ」の件も彼に聞いた。装備もビックバイパーの見よう見まねなのでソックリ。でもマネする際にパワーアップの並び方を間違えてしまった。



パワーアップ ●POWER UP	
スピードアップ	スピードアップ（5段階）
オプション	分身を1つ装備（最大4個）
レーザー	弱い敵を貫通するレーザー
ダブル	前・斜め上方向を攻撃する
ミサイル	地上をはうミサイル
フォースフィールド	耐久力：3の全方位バリア

同時装備できない武器	
	●レーザー ●ダブル

MEMIM
メミム



741歳。でも妖精は長寿なので、あと2000年は生きられるようだ。以前、何回か「幻のタコヤキ」の噂を聞いて、探しに行ったが見つからず、「今度こそは」とひそかに思っている。スゥとは同種族の妖精。



パワーアップ ●POWER UP	
スピードアップ	スピードアップ（5段階）
R・ホークウインド	地上をはう上、下方向ミサイル
テイルガン	前・後方向に攻撃する
ツインレーザー	弱い敵を貫通するレーザー
オプション	分身を1つ装備（最大4個）
フォースフィールド	耐久力：3の全方位バリア

同時装備できない武器	
	●テイルガン ●ツインレーザー

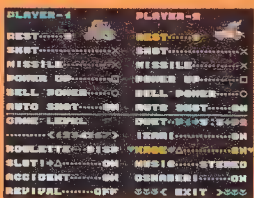
COLUMN

❶ 2人同時プレイで10倍楽しい方法

さてここでは２人同時プレイの楽しみ方について解説しよう。普通に２人でスタートした場合、お互いの性格にもよるが、大抵は協力するような形で進んで行くことだろう。が、本当にそれだけでいいのか？　ここでは本当の楽しみ方について紹介していく。

■2P同時プレイ時の設定

まず事前に２人同時プレイの状況を整えておきたい。状況設定と言えばオプション。ここで設定を変えるのは「怒り」と「投げ」の２つ。当然のことながらこの２つはオンにすること。あとの項目についてはお好きなように。





◀投げをオンにしておくとかなり熱い。

■協力する場合はお互いの弱点をカバー

この場合は、まずお互いが敵の配置や攻撃方法を知っておく必要がある。片方のプレイヤーでもいいのだが、２人とも知っているほうがミスする確率が下がる。キャラクターはお互いの弱点をカバーできるように選択しよう。





▲片方のプレイヤーが攻撃力を重視するなら、もう片方は攻撃の範囲を重視。ビックバイパーならルパとかね。

▼注意し、助言しながら進むといいだろう。上下にスクロールするところでは、進攻ルートを決めること。



■邪魔する場合は…

人によってはこういったプレイの仕方もある。邪魔といっても片方のプレイヤー機を倒すことではなく、とにかくプレイを妨げること。これに尽きる。邪魔の仕方はいろいろあるが、なかでも有効な手段を右にあげておいた。



1. とにかく邪魔をする

まず先にスピードを確保する。相手より早く動けるようになれば、カプセルも回収しやすくなるだろう。

2. 相手を投げまくる

先に「投げ」をオンにしているなら、ここぞというところで相手を投げよう。高速ステージがオススメ。

3. ミスをさそう

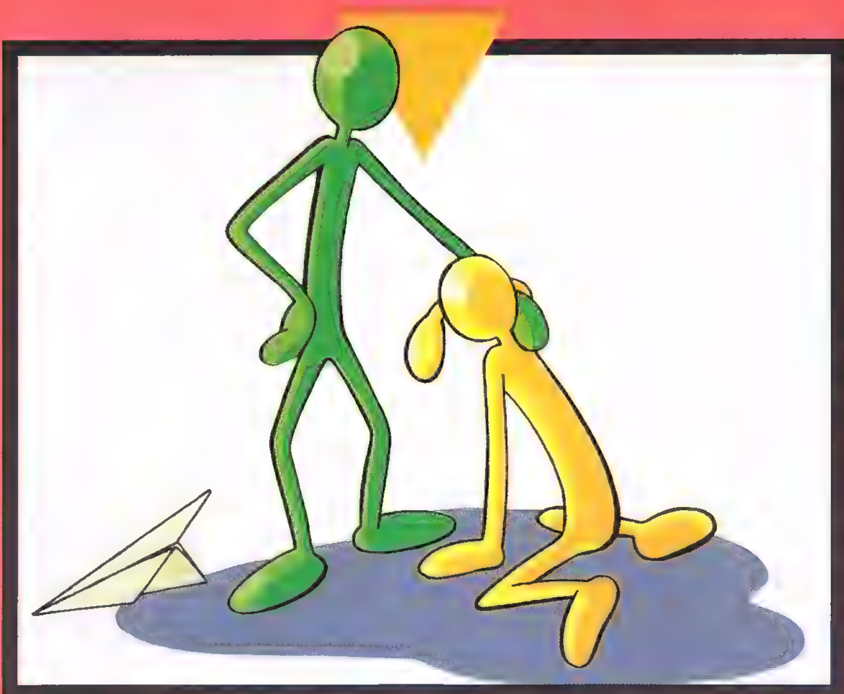
上下にスクロールできるステージで、あえて相手とは違う方向にどんどん進んで行くのだ。

実況 おしゃべりパロディウス

全8ステージ攻略

OSHABERI PARODIUS

ステージ1◆ソウル
ステージ2◆学校
ステージ3◆野原
ステージ4◆江戸
ステージ5◆お菓子
ステージ6◆[illegible]
ステージ7◆ボスラッシュ
ステージ8◆お祭り





STAGE 1

最初の編隊で確実にパワーアップ!

ゲームスタートしたときは、当然ながら装備がなにもない状態。あってもスピードが1段階ついているくらいだろう。スタート時は、早めに装備を充実させるためにも、最初の編隊は確実に倒そう。最初はスピードと装備が不足しているため、出てきてから倒そうとすると敵を撃ち逃してしまう場合があるので、出現する位置をある程度覚えよう。



◀編隊は、上、下、上と出てくる。出てくる位置にあらかじめ自機を合わせて、出てきた瞬間に倒してしまおう。



◀最初の編隊が出る前の画面下に妖精がいるので、最初は画面下に行こう。妖精を取ってから画面上に行くのだ。

太鼓を叩く敵の攻撃は、上下によける

編隊の後に出現する太鼓を叩く敵。この敵は、ダメージを4回与えないと倒せない。ダメージを与えるのに時間がかかるため、その間に敵が攻撃してくるときがある。攻撃してきたら一度上か下に大きく移動しよう。



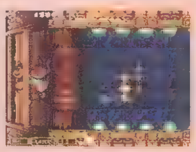
◀この攻撃が来たら、大きく上か下に避けよう。避けたら再び元の位置に戻って攻撃しよう。

ベルパワーを充実させよう

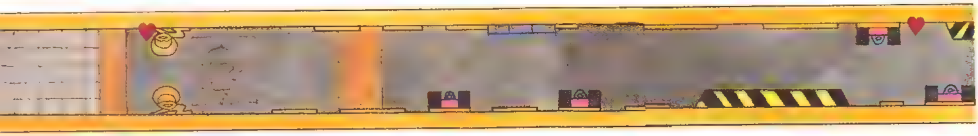
太鼓を叩く敵を倒すと、ベルを6個出す。出したときは、すべての色がそろっているので、好きなベルパワーを取ろう。おすすめは青ベルのスーパーボム。ゲーム中に使う機会が多いのだ。



▲必要なベル以外は、黄色に変えて得点を稼ごう。



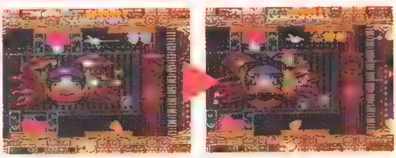
▲できれば、青ベルを2つくらい取っておきたい。



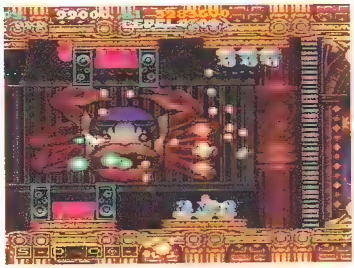
STAGE 1

上下の敵は確実に倒しながら進む

天井と床に配置されている敵は、確実に倒して進むことをすすめる。倒さずに進むと、敵の弾が画面内に残ってしまうため、行動範囲が狭くなってしまうのだ。さらに、設置されている赤い敵は、倒すとパワーアップカプセルを出す。装備が充実していない状態だったらムリにでも倒して、装備を充実させよう。装備がある程度充実している状態なら、上下の敵は問題なく倒せるだろう。



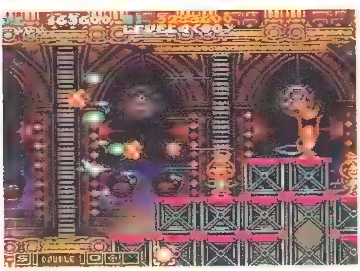
▲倒すときは、敵にラインをあわせてショットを連射。ある程度倒したら、残った方に再びラインをあわせる。



◀倒さずに進むと、敵の弾が自機の行動範囲を狭くすることになる。必ず倒して進むようにしよう。

バナナを投げるサルは早めに倒そう

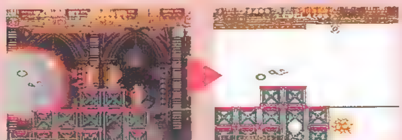
バナナを投げてくる敵は、出現したらできるだけ早く倒そう。バナナは、ショットで壊すことはできるが、バナナを壊していると逆に奥の敵にショットが届かなくなってしまう。バナナを投げられる前にサルは倒しておこう。



◀レーザー系の装備があれば、簡単にサルを倒すことができる。ない場合は、出現したら即座に倒しにいこう。

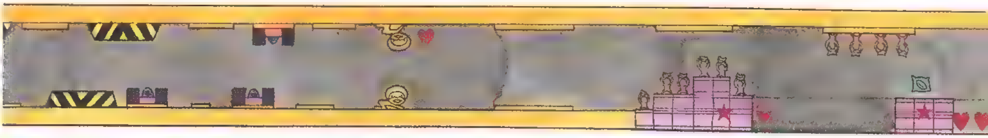
スーパーボムで一掃する

スーパーボムを持っている状態なら、ここのサルは簡単に倒すことができる。スーパーボムを使うときは、できるだけサルを引きつけてから使おう。まとめて倒すことができるのだ。



▲画面をある程度スクロールさせてから使おう。

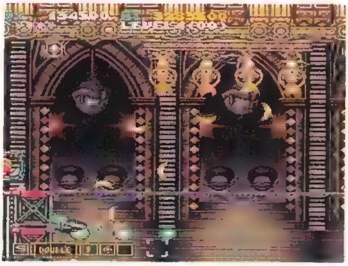
▲画面内のサルを簡単に倒すことができるのだ。



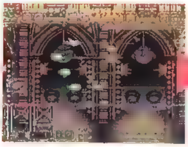
STAGE 1

妖精を取るのは、安全を確保してから

画面下に4体の妖精が隠れているエリア。妖精を取るときは、周りの敵を倒してから取りに行こう。周りの敵を倒さずに取りに行こうとすると、敵の攻撃が激しくなり、逃げ場がなくなってしまうことになる。特に、画面上部にいるサルは必ず倒しておくこと。サルのバナナを投げる攻撃は、常に自機をねらって攻撃してくるので、倒さないと妖精を取ることもできない状態になってしまうのだ。



◀敵を倒さずに妖精を取りに行こうとすると、攻撃が激しくなって画面下から抜け出しにくくなってしまうのだ。



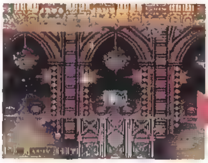
▲天上にいるサルなどは、必ず倒しておく。出現した直後に倒すのがベスト。



▲敵がいなくなったのを確認してから妖精を取ろう。取ったら次の敵に備える。

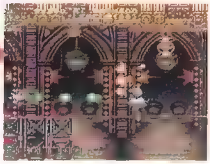
復活時はルーレットを使おう

サルのいるエリアでミスしてしまうと、装備が貧弱になっているので抜けるのが難しい。復活の時は、途中に設置されているルーレットゾーンを使って装備を充実させよう。なお、このルーレットゾーンは、何度でもチャレンジできるので、ここで一気に装備を充実させることができるのだ。ただし、ルーレットに専念できるように周りの敵は倒しておくこと。



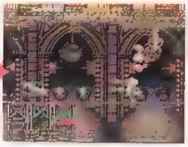
▲触るだけで、ルーレットにチャレンジできるのだ。

▼できれば、オプションやグレードアップを取りたい。

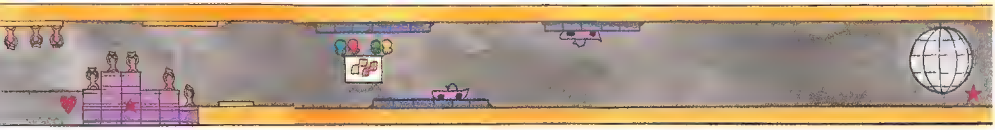




▲最初に周りの敵はできるだけ倒しておこう。

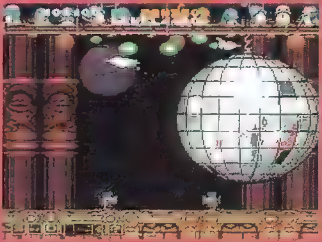


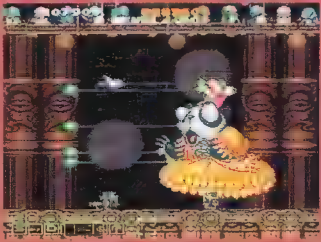
▲周りの敵を倒したら、パワーアップに専念しよう。



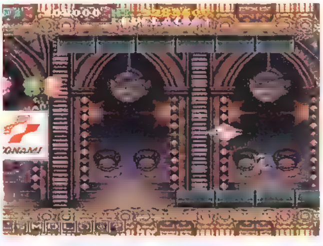
STAGE 1

BOSS ミラーボールは安全地帯を使って攻撃!





ボスでミスしたときは、看板を持った敵が出てくるエリアから始まる。スタート直後は、前に出てカプセルを持った敵を倒そう。カプセルを持った敵の3体目を倒すとベルが出てくるので、青に変えてスーパーボムを使おう。スーパーボムを使えば看板を壊すことができるので、カプセル集めに専念できるのだ。

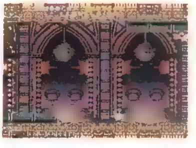


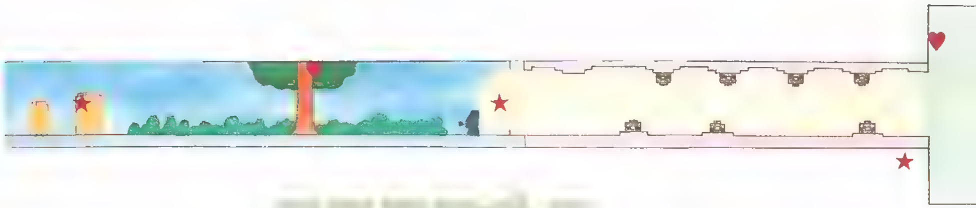
◀始まった直後は、前に出てカプセルを持った敵を倒しておこう。



▲スーパーボムを使って看板を壊せば、10000点入るのだ。点数を稼ぐ意味でも壊しておきたい

▼看板を壊したあとは、パワーカプセルを集めるのに専念しよう。ある程度の装備を固めることができる





STAGE 2

序盤にスーパーボムを集めよう

このステージ2は、スーパーボムを使う場面がいくつかある。序盤で青ベルを取って、ある程度スーパーボムを集めておこう。序盤は、敵の攻撃が比較的易しいので、ベルの色を変えるのに専念することができるのだ。最初の方の編隊がベルを出したときは、必ず青ベルを取るようにしておきたい。ちなみに、スーパーボムを使わないと抜けられないエリアがあるわけではないが、使えばスコアアップや、妖精の獲得につながるうえに、倒しにくい敵を簡単に倒すことができるのだ。



◀最初の方は、敵の攻撃が比較的易しいのでベルの色を調節しやすい。出現したベルは必ず青に変えてから取って、スーパーボムを補充しよう



▲この敵を引きつけて倒せばベルを集めやすい。 ▲青ベルを取ってから、ほかのベルの色を変えよう。

突進してくる敵は動き始めてから攻撃！

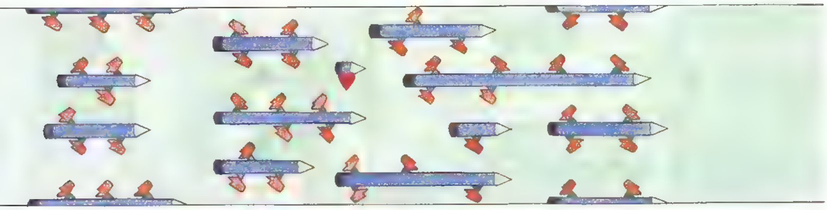
画面がある程度スクロールしてから動き出す敵は、動き出す前に弾を撃ち込んでもなかなか倒すことができない。一応動き出す前に倒すことはできるが、レーザーでもなかなか倒すことができない。しかし、動き出してからならノーマルショット2発でいとも簡単に倒せる。



▲動き出す前だと、レーザーを2秒くらい当て続けないと倒すことができないのだ。



◀動き出す前に攻撃した場合でも、動き出した後はしっかりとねらいを定めて攻撃しよう



STAGE 2

スーパーボムを使ってスコアを稼ごう

このステージには、スーパーボムを使わないと倒せない敵が2体いる。1体はいじめっ子ペンギン。いじめっ子ペンギンは、いじめられているペンギンが捕まる前にスーパーボムを使わないと倒すことができない。もう1体は、石像のある場所にいるペンギン。こちらは、とにかくスーパーボムさえ使えば倒すことができる。どちらも倒せば、10000点のスコアが入るのだ。



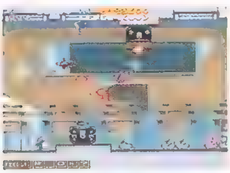
▲いじめっ子ペンギンは、画面が写真の位置くらいにスクロールしてからスーパーボムを使えば倒せる。



▲上からタライが落ちて、石像の頭の部品が取れてから使えば部品も壊せる。合計20000点になるのだ。

カバン型のハッチは早めに壊そう

上下が凸凹しているエリアにあるカバン型のハッチ。このハッチからは敵が出てくるので早めに壊そう。放っておくと、出てきた敵が移動範囲を狭くすることになり、敵が弾を撃ってきたときなどに、逃げ場がなくなる恐れがあるのだ。安全に抜けるためにもハッチは出現したらすぐに壊そう。



▲放っておくと、画面が敵だらけになってしまうのだ。

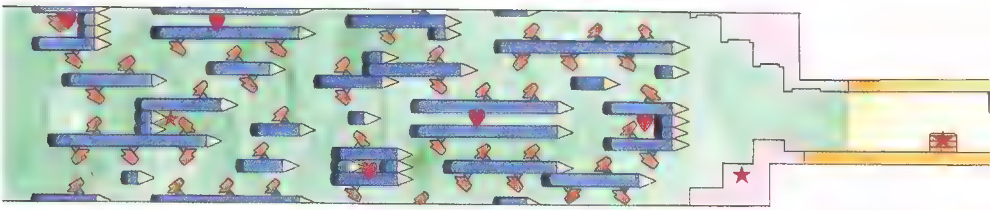
エリアを抜けた直後に妖精が

ハッチがあるエリアを抜けて、すぐ上のところに妖精が隠れている。見逃しやすいポイントなので覚えておこう。



◀あらかじめ上の方に機体を合わせて、スクロールしたらすぐに写真の位置でショットを連射しよう。

STAGE 2



モアイのエリアは上か下にスクロール

モアイがたくさん設置されているエリアは、妖精がかなり隠されているので、ある程度上か下にスクロールしながら進もう。スクロールしていれば、地形が把握できるので、隠された妖精が見つけやすくなるのだ。なお、地形に囲まれたところにある妖精は、緑ベルを取って無敵になって取るか、スーパーボムを使ったときの無敵を利用して取りに行こう。



◀妖精の隠れているところは特徴のある地形なので、上下にスクロールしながら進めば比較的見つけやすい



▲この場所でスーパーボムを使って妖精を出し……。



▼無敵になっている間に妖精を取って脱出しよう。

跳箱の中のカプセルはムリに取らない

モアイのエリアを抜けると跳ねる跳箱がいくつか配置されているところがある。この跳箱の中にはカプセルや敵が配置されている。跳ねたときに下をくぐってカプセルを取ることができるが、危険が伴う。装備がある程度充実しているときは、無視して進もう。

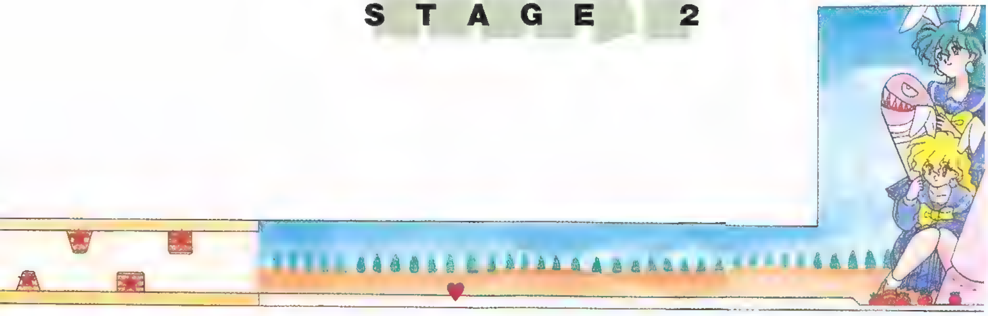


▲跳箱の下をくぐっているときに、前から敵の弾が来ると避けられなくなってしまうのだ。



▲跳箱の隙間から、向こう側の敵を攻撃できる。敵を倒しておけば安全に進めるのだ。

STAGE 2



BOSS 各攻撃は上方向に移動してよける

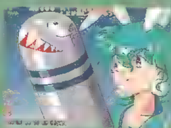
[illegible]スは、ひかる・あかね[illegible]のはひかるちゃん[illegible]攻撃は、上方向に逃げながらショットを連射して対処。ただし、最後のミサイル攻撃は下に避けよう。



▲あかねちゃんは攻撃すると点が入るが、猫パンチで反撃してくるのだ。



▲弱点である顔を攻撃しつつ、バブルと花びらの攻撃が来たら上に逃げよう。

プレイステーション	セガサターン
	
●[illegible]イステーション版だと避けないといけないが……。	▲[illegible]いれば当たらないのだ。花びら攻撃の髪も同じだ。

[illegible]撃は、画面端でもとどいてしまう。しかし、サターン版は画面端までとどかないのだ。

[illegible]の跳び箱の中のカプセルを取ろう

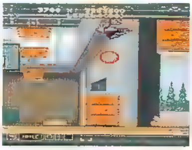
ボス戦でミスすると、跳箱エリアから始まる。始まった直後は無敵になっているので、無敵を利用して跳び箱の中のカプセルを取ろう。なお、ここでは装備を充実させるためにも、スピードは2段階にしておこう。

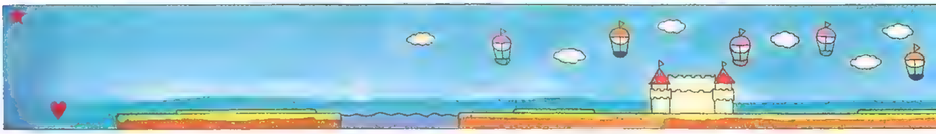




▲最初の跳箱の中のカプセルを取ってスピードアップをしておこう。

▼早めに緑ヘルを取って、安全にカプセルを回収するのも一つの手だ





STAGE 3

注射器型の敵と降り注ぐ星に注意！

序盤は注射器型の敵が厄介な存在。不規則な動きをしながら自機を追いかけてくるので、通りすぎたからといって油断しているとやられてしまう。壊すまでは油断しないようにしよう。もう一つは、上から降り注ぐ星。簡単に壊せるが、降り注ぐ数が多いので、画面上部にいると危険。中には敵がつかまっている星がある。この星は壊すことができないのだ。

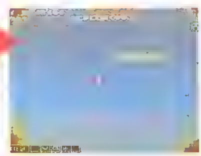


▲通りすぎたからといって油断するなど
厄[illegible]
きれば出現したときに倒しておきたい



▲緑色の敵がつかまっている星は、いくら弾を撃ち込んでも壊せないが……。

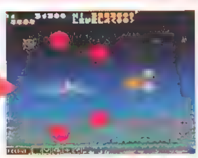
▼スーパーボムで壊すことができる。壊せば、スコアが10000点入るのだ。



ウサギ型の敵でスーパーボムを補充

やはり、このステージでもスーパーボムが重宝する。というよりも、どのステージにおいても、スーパーボムは重要。バリアは装備できなくなってしまうが、ピンチのときに使えば体勢を立て直すことができるので、必ず持っておきたい。





▲ウサギ型の敵の攻撃は、小さく避ければ簡単に回避できるのだ。攻撃される前に倒すこともできる。

このステージでは、ウサギ型の敵を倒すとベルをばらまく。できれば、ここで2つくらいは、スーパーボムを確保しておきたい。



▲[illegible]



STAGE 3

スーパーボムで気球を壊しながら進もう

所々に浮いている気球は、いくら弾を撃ち込んでも壊すことはできない。しかし、スーパーボムなら壊すことが可能なので、このエリアは、スーパーボムを使いながら進もう。使ったスーパーボムは、雲の中から出るベルで補充する。所々に浮いている雲は、弾を撃ち込むとベルが出るのだ。スーパーボムで無敵になっている間にベルの色を変えよう。



▲浮いている気球は移動の妨げになるので、スーパーボムを使って壊そう。



▲壊すと1体につき5000点入る。地上にいる兵隊の敵もこれで倒せるのだ。



▲雲からベルを出し、スーパーボムを使って、自機が無敵になっている間に……。



▲ベルの色を青に変えよう。この要領で進めばミスすることなく進める。

ハッチは敵が出現する前に破壊しよう

ステージ中盤の地上に設置されているハッチは、今までに登場したハッチと同じように、中から敵が出現する。見えたら、地上の敵に注意しながら即座に壊そう。特に豚の敵は、画面中央にいても攻撃が届くので注意が必要。



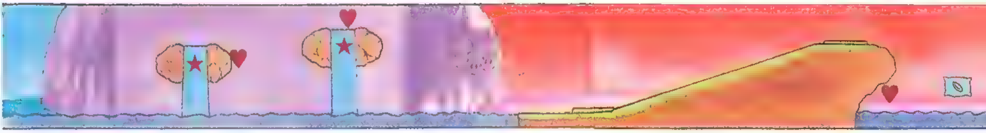
◀豚の敵は、リボンで攻撃してくる。ハッチを壊すときは、この敵の動きにも注意しておこう。

ベルパワーを使おう

スーパーボムがあまっているようならここで使いたい。なお、ここの背景にいる小さな敵(?)は、スーパーボムで倒すと10000点入るのだ。



◀普通は倒すことができないが、スーパーボムなら倒すことができる。倒せば10000点入る。



STAGE 3

敵が大量に出現するエリアはムリをしない

陸地から海に変わると、敵が大量に出てくるエリアになる。このエリアの敵は、装備が充実しているときは問題なく倒せるが、装備がとぼしいと、どうしても敵を撃ち逃すことになる。撃ち逃してしまった場合は、無理に倒そうとせず、ある程度「避け」に専念しよう。もし、ベルパワーを使うなら菊一文字がオススメ。楽に抜けることができるのだ。



◀装備がとぼしいときは、ある程度避けに専念することが重要。避ける場合は、画面下に向かって避けよう



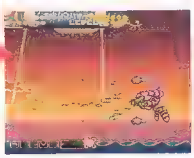
◀菊一文字を使えば、敵からの攻撃を完全にシャットアウトできる。ただし、菊一文字は早めに使うこと

中ボスの戦艦は大きく離れて攻撃

中ボスの戦艦は上から登場するので、下に逃げながら弾を避けよう。戦艦の砲台は自機を狙ってくるので、ある程度大きく動いて弾を避けた方が安全。大きく円を描くように避けて、砲台を攻撃しよう。



▼しばらくすると紫色の敵が出現。レーザーと誘導弾を速めで避けて攻撃しよう。



▲最初は、画面前部に移動。そのあとは後退しつつ画面中央に移動し、砲台を攻撃。

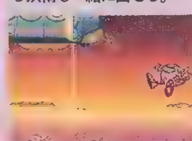
スーパーボムを持っている場合

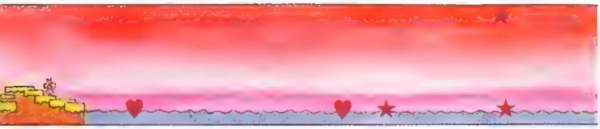
紫色の敵は、スーパーボムを使えば1発で倒せる。さらに、撃ったレーザーと機体の上下についているオプションも壊すことができるのだ。



▲楽に倒せて、高得点を獲得することができるのだ。

▼少ししてから使えば、隠し妖精も一緒に出せる。





STAGE 3

BOSS 各攻撃には的確に対処しよう

このステージのボス「ポインビー」は、全部で3パターンの攻撃方法を持っている。どれも厄介な攻撃ではあるが、攻撃の前に必ず前動作が入るので、意外と対処はしやすい。「ポインビー」の動きをよく見よう。

体当たり攻撃



◀「行くわよ～ッ」の掛け声とともに体当たりをしてくる。掛け声が聞こえたら、ポインビーのいるラインから逃げればOK。これも動作中は無敵。

ルージュミサイル攻撃



◀両手を回したあと、口紅型の誘導弾を放つ。弾は壊せるが、意外と固いので避けてから頭を攻撃しよう。なお、攻撃動作中は無敵になっている。

ハートビーム攻撃



◀体当たり後に、後退しながらハート型の弾を多方向に撃つ。弾自体は壊せるので、かまわず弱点の頭を攻撃しよう。これも動作中は無敵。

装備の薄さを菊一文字でカバーしよう

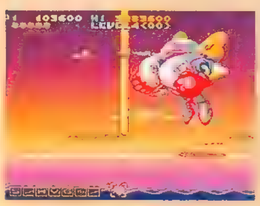
ボス戦でミスすると、難しいところから始まるわけではないが、赤カプセルがあまり取れない。しかし、ベルを1つ取ることができるので、ここでは赤ベルを取って菊一文字を確保しよう。菊一文字は、ボインビー戦でとても役に立つのだ。



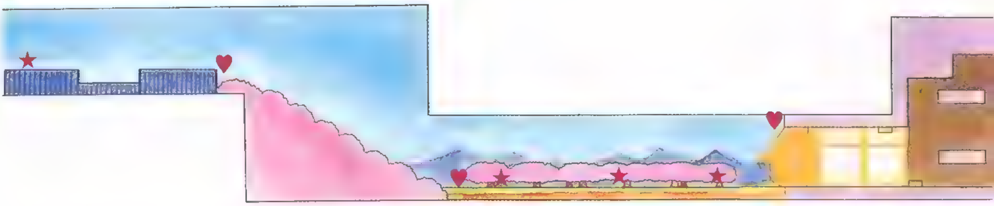
◀カプセルを出す赤い敵は、必ず倒しておくこと。3体目を倒すとベルを出すので、必ず赤ベルを取っておこう

ルージュミサイルに有効

ボインビー戦になったら、菊一文字を画面中央におこう。ルージュミサイルを壊す盾になってくれるのだ。



◀ミサイルを壊してくれるので、避ける手間が省ける。ただし、菊一文字が切れたら地道に戦うこと。



S T A G E 4

スーパーボムでしか倒せない敵がいる

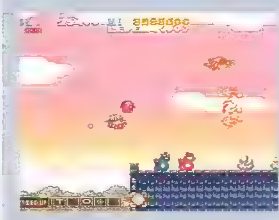
　このステージには、スーパーボムでしか倒せない敵が何体かいる。ほとんどが地上だが、序盤のみ空中にもいる。基本的に地上にいるだけで攻撃をしてくるわけではないが、スーパーボムを使って倒せば高得点を獲得できる。



◀最初の方にいる油揚げをくわえた鳥を倒すとキツネが出てくる。画面内にいる間にスーパーボムを使えば倒すことができる。空中はここだけ

実況をよく聞こう

　スーパーボムを持った状態で進むと、スーパーボムでしか倒せない敵がいれば、「今だ！　スーパーボムを使え!!」と、実況が知らせてくれるのだ。



◀このあたりでスーパーボムを持っていれば、実況が知らせてくれる。その実況が聞こえたら、すかさずスーパーボムを使おう。

スタート直後は画面前部で待機

　このステージは、他のステージと違いスタート直後にくる編隊は、画面後方から出現。画面後方にいると、出てきた編隊に当たってしまうことになるので、このステージになったら画面前部で編隊がくるまで待機していよう。編隊は、上→下→上下両方の順番でくる。



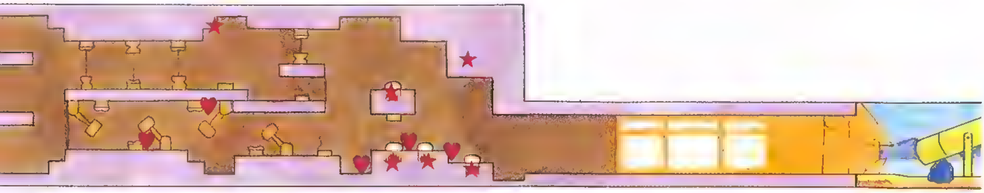
ステージが始まれば、画面後方の上部からくる編隊に、あらかじめ備えておこう。

オプションを利用する

　オプションのあるキャラは、後方からくる敵を少しでも倒しておく。残った敵は、後退して戻ってきたところを倒そう。

オプションのない状態

　オプションのないキャラ、またはオプションを固定することができない場合は、画面前方に待機し、編隊が出てきたら後退する。そして、折り返し戻ってきたところをショット連射で倒そう。



STAGE 4

桜の坂の緑ペンギンは必ず倒そう

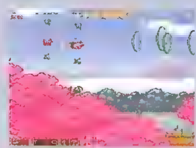
画面が下方向にスクロールする、桜の木が坂道の状態になっているところ。ここでは、緑色のペンギンが坂の上から自機を追うように、何体か下ってくる。倒しにくい敵ではあるが、この緑色のペンギンは必ず早めに倒しておこう。倒しておかないと、坂の下に隠れている妖精を取るときに、追い詰められて逃げ場がなくなり、ミスしてしまうことになるのだ。



▲ペンギンを倒さずに妖精を取ろうとすると追い詰められてしまうのだ。

ミサイル系の装備を使おう

ビックバイパーのような、地をはうミサイルを持っていれば、簡単に倒せる。正面にしか攻撃できないキャラは、画面の一番前まで進み、ペンギンを前方に誘導してから坂の下で一気に倒そう。



▲下に攻撃できる場合は、坂道で1体ずつ倒そう。



▲誘導する場合は、坂の下のこの場所で迎え撃とう。

ジャンプする桜は画面上部にいれば安全

桜の木が平らに並んでいるところの中に、ジャンプする桜が混ざっている。しかし、画面上部にいれば桜がジャンプしても自機には届かないのだ。覚えておこう。



▲このエリアにきたら、画面上部を抜けるか、画面後方で桜のジャンプするタイミングをみて抜けよう。焦らずに進むことを心がけよう。

罠に気をつけよう

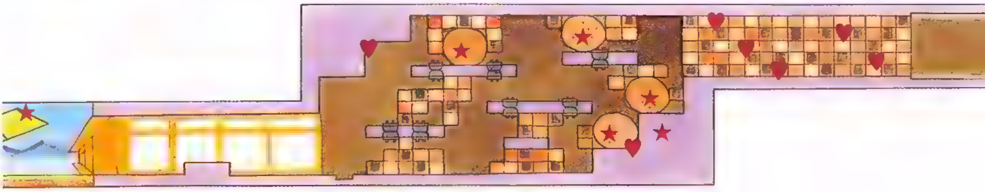
カプセルを持った敵を、出現してからすぐに倒した場合は、少し待ってからカプセルを取ろう。



▲出現したカプセルをすぐに取ろうとすると……。



▲ジャンプする桜に直撃してしまうのだ。



STAGE 4

装備によって通過するルートを変えよう

2種類の餅つきの機械が設置されているエリアでは、できるだけ下のルートを進もう。上のルートに設置されている餅つき機は、タイミングをはかって抜けなくてはならない。下のルートの餅つき機は、死角があるので比較的抜けるのは簡単。できることならば、難しい上のルートは通らず、安全に進める下のルートを抜けていこう。

装備がとぼしい場合

どうしても赤カプセルが欲しい場合は、上のルートを進もう。上は、カプセルを持った敵がいるのだ。



▲少しでもパワーアップしておきたい場合は上を通る。

装備が充実している場合

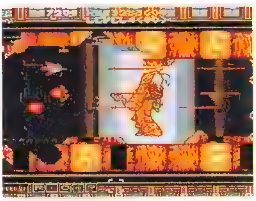
装備が充実している場合は、安全な下のルートを通ろう。下のルートは、妖精が何体か隠れているのだ。



▲餅つき機の死角を通りながら妖精を取ろう。

妖精のたくさんいるエリアはスーパーボム

上下スクロールを抜け、お菓子を壊しながら進むエリアには、妖精が5体隠れている。お菓子を壊しながらだと、すべての妖精を取るのはとても難しい。スーパーボムで一気にお菓子を壊しつつ、隠れている妖精を出現させよう。なお、このお菓子を壊すエリアでは、ビックバイパーのようなレーザーを持っているキャラは、ボタンを押しっぱなしにしないで、連射しながら進もう。その方が効率よく壊せる。

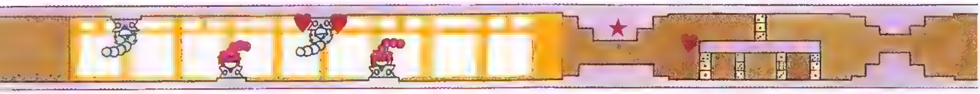


スーパーボムは引きつけて使用

スーパーボムを使う場合は、ある程度自力でお菓子を壊して進んでから使おう。その方が、1つのスーパーボムで多くの妖精を出現させることができるのだ。



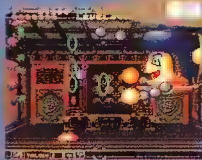
▲このあたりにきてから使えば、たくさんの妖精を出現させることができる。



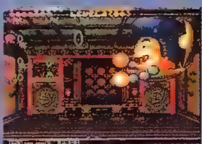
STAGE 4

BOSS 装備が充実していればラクに戦えるのだ

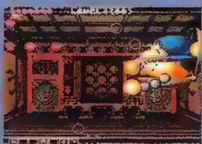
[illegible]



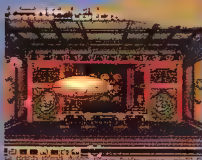
[illegible]



[illegible]



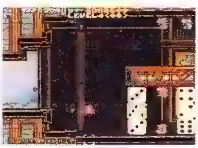
[illegible]



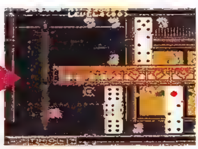
[illegible]

サイコロの目を[illegible]

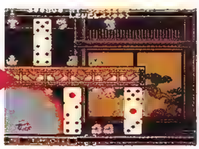
ミスしてサイコロエリアから始まった場合は、迅速に行動して赤カプセルを集めよう。下のルートは危険ではあるが、赤カプセルをたくさん取れるので、必ず通りたい。なお、３つ並んでいるサイコロは、それぞれを攻撃して目を揃えれば、３つとも壊せる。ただ攻撃するだけでも壊せるが、それだと１つしか壊せないのだ。



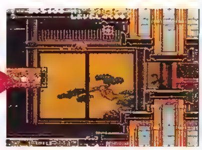
▲上の赤い敵からカプセルを取りスピードアップし、下のサイコロの目を揃える。



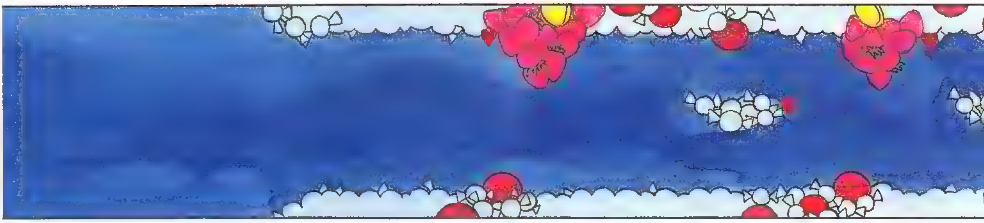
▲赤い敵を倒しつつ、サイコロの目を揃える。揃えるまでカプセルは取らない。



▲次の赤い敵を倒し、出現したベルの色を青に変えて、ベルを取ってすぐに使用。



▲あとは、出現したカプセルを回収して装備を整える。行動は迅速に行おう。



STAGE 5

最初にスーパーボムか菊一文字を取ろう

このステージは画面のスクロールが遅いため、逃げ場がなくなってしまうことが多々ある。序盤のうちに、ピンチを回避できる青か赤のベルパワーを取っておこう。



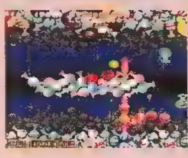
◀スクロールが遅いため、狭い通路でいつもより長い時間、敵と戦わないといけないのだ。

スーパーボム



◀スーパーボムは、ベル1個につき1度しか使えないが、危機に陥ったときに使えば、画面内の敵を一掃できるので状況が良くなる。

菊一文字



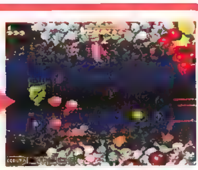
◀1個のベルで3回使えるのが利点。スーパーボムのように瞬時に緊急回避はできないが、前もって出しておけば効果は十分得られる。

固い敵はムリに倒さず避けて通過！

イチゴに囲まれた敵は、攻撃できる状況が限られているうえに、何度も攻撃しないと倒せない。このステージは通路が狭いため、相手にしていると逃げられない状況になることがあるので、イチゴに囲まれた敵は無理に倒さず、避けて通過した方がいいのだ。



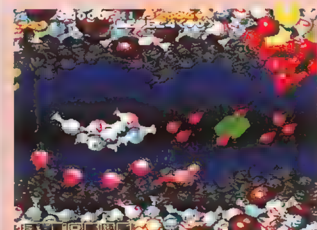
▲弱点の中心部が囲まれているため攻撃しづらい。



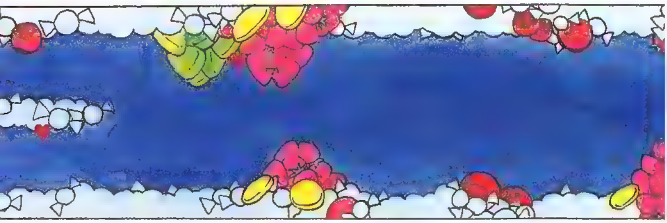
▲倒すとイチゴが多方向に飛び散るので注意しよう。

避けて通過する場合

避けて通過する場合は、周りのイチゴが傾いているとき（中心部に攻撃できない状態）に通過しよう。比較的、安全に抜けることができるのだ。



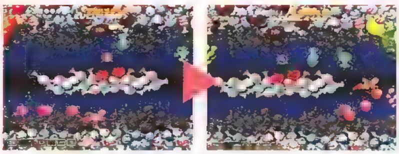
◀ある程度画面がスクロールするのを待って、周りのイチゴがこの状態になったら一気に抜けよう。



STAGE 5

狭い通路はとにかく前に出よう

通路の狭いところでは、できるだけ前に出て、できるだけ早く広い通路に出ることを心がけよう。狭いところにずっといると、後ろから敵が来たときに、移動範囲が限られてしまうため、対処しづらくなってしまうのだ。



▲基本は画面の中央で様子を見て、広い通路が見えたらすかさず前に移動する。

菊一文字を使う

菊一文字を取っていれば、狭い通路に限らず、後ろからの攻撃は防ぎやすい。攻撃が激しくなってきたら、画面中央に菊一文字を設置して、前に出てしまおう。



▲後ろから敵が来るようなら、菊一文字を設置する。



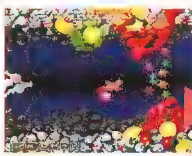
▲設置したら菊一文字よりも前方に移動すること。

通路を阻むコンペイトウは早めに破壊しよう

通路を阻むように出現するコンペイトウは、出現したらすぐに攻撃しよう。このコンペイトウは、耐久力が高いうえに、常に2つ一緒に出現するため、壊すのにとても時間がかかってしまうのだ。装備が充実しているときは、比較的楽に壊すことができるのだが、装備がとぼしいとき（ショットがノーマルショット）は、早めに壊すことを心がけよう。特に一度ミスした状態のときなどは、画面がある程度スクロールしてしまうと、壊すのに間に合わないので、出現したらすぐに攻撃しよう。



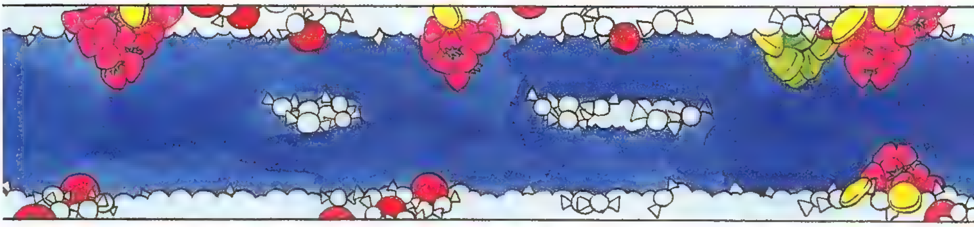
◀装備が充実していれば簡単に壊せるが、やはり、他の敵と比べると壊すまで時間がかかってしまう。



▲装備がとぼしいときにコンペイトウが出現したら。



▼早めに壊して、通路を確保しておこう。



STAGE 5

黄色の敵は出現したらすぐに倒そう

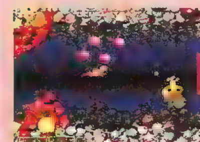
このステージに出てくる黄色い敵は、緑色の敵を生み出すので、早めに倒しておこう。装備が弱いと何度も弾を撃ち込まないといけないが、放っておくと大変なことになるのだ。



◀黄色い敵はゆっくりと自機をめがけて移動してくる。ときどき弾を撃ってくるので気をつけよう。

倒さないでいると…

黄色の敵を放っておくと、緑色の敵をどんどん生み出していく。画面内が敵だらけになって、移動場所がなくならないように必ず倒しておこう。

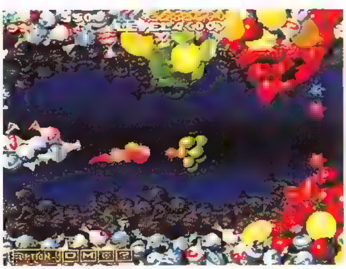




▲増えすぎると、このようになってしまう。こうなってしまったら、ハッキリ言ってあきらめるしかないだろう。

敵はすべて円を描くようによける

このステージで登場する敵は、基本的に自機を追いかけるように移動してくる。後から出現した敵は、円を描くように移動して避けて、回り込んでから攻撃しよう。そして、前からきた敵は必ず倒しておくこと。



◀回り込むときは、できるだけ前に出てから回り込む。前に出るためにも、前方にいる敵は必ず倒しておこう。

ブドウ型の敵に注意

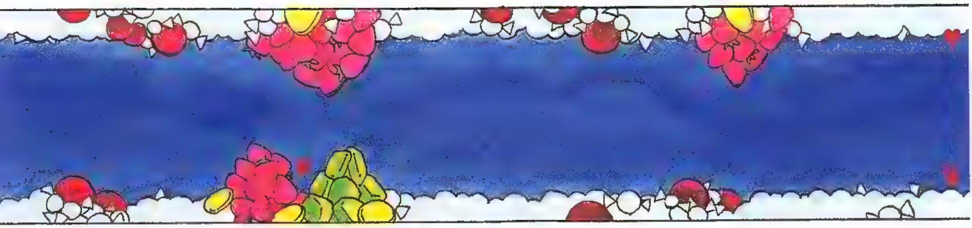
頻繁に登場するブドウ型の敵は、壊すと３方向に飛び散る。狭いところだと飛び散ったときの攻撃が避けにくいので、できるだけ広いところで壊そう。



▲飛び散った弾も壊すことができるので、正面から壊した方が危険は少ないのだ。

▼狭い通路で後方から出現した場合は、広い通路に誘い出してから攻撃しよう。



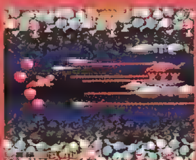


STAGE 5

BOSS 攻撃よりも弾よけに専念しよう

[illegible]

[illegible]



[illegible]



[illegible]



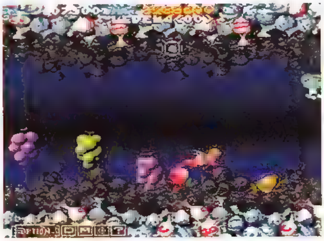
[illegible]



[illegible]

[illegible]

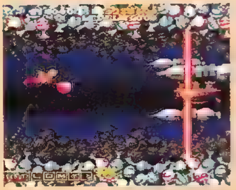
ボス前から始まった場合、後方から来るブドウ型の敵は無視して前に出よう。そして、前方に敵がいなくなったら、大きく回り込んで一気に倒すのだ。



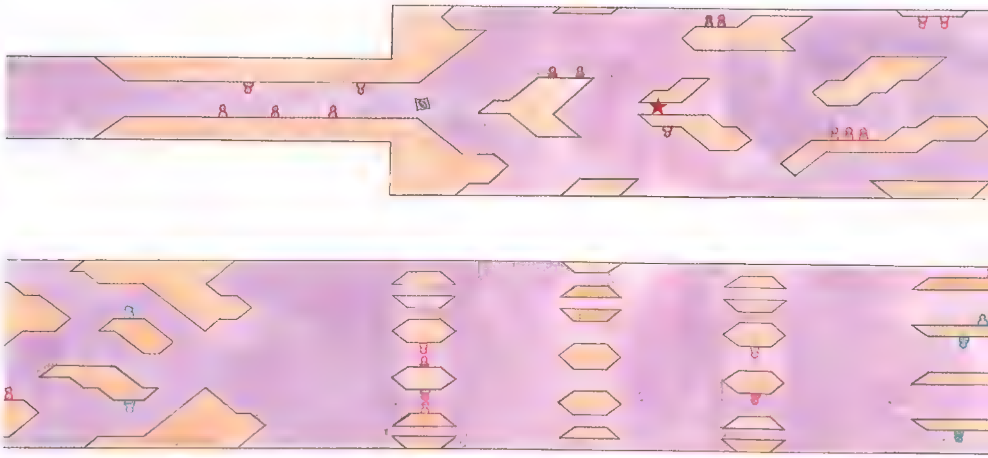
◀赤カプセルを回収しつつ前に出て、前方の敵がいなくなったら一まとめにして一気に倒そう。

菊一文字を取っておく

ここでベルを取るときは、必ず菊一文字を取ろう。菊一文字は、ボスの弱点を攻撃するのに最適なのだ。



◀ちょうど口に設置されるように菊一文字を放つこと。これを3回繰り返せば、ボスに大きなダメージを与えることができる。



STAGE 6

敵の出現する順番を覚えよう

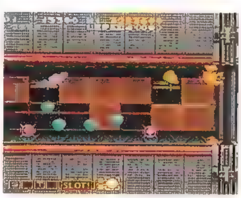
このステージは、他のステージと違い最初に編隊は出てこない。代わりに出てくるのは、注射器型の敵。不規則な動きをしているので、出現する位置を把握しておかないと、ステージの最初でミスしてしまうことになるのだ。順番は、前→上→下→後とそれぞれ3体ずつ出現する。後方は倒しづらいが、他から出たときは、すぐに倒すようにしよう。



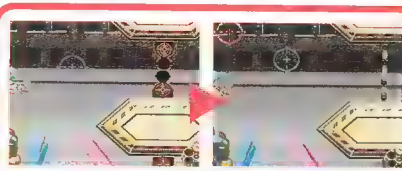
◀出現する位置と順番は決まっているので、出てきたらすぐに倒せるよう、自機を移動させておこう

赤いマトは正面を向いてから壊せる

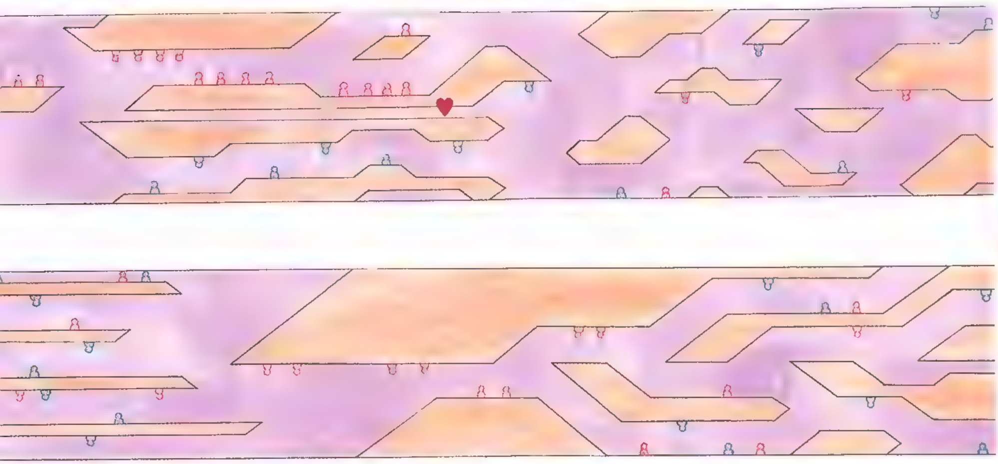
このステージは序盤を越えると、高速スクロールになる。その高速スクロール中、所々に設置されている赤いマトは、正面を向いていないと壊すことができない。一定距離スクロールすると正面を向くので、赤いマトは、避けずに倒して進もう。



◀所々に設置された赤いマトは、壊すと赤カプセルを出す。



▲反対側を向いているが、一定距離スクロールすると正面を向く。ショットを連射して振り向いた瞬間に壊そう。



STAGE 6

高速スクロールでは照準に気をつけろ

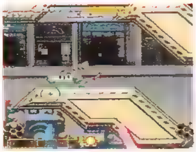
高速スクロール中には、銃と銃の照準が出現している。銃は別に気にすることはないが、照準は光ったときに触れるとミスになってしまう。しかし、光っていない状態なら、触れてもミスにはならないので、あわてる必要はない。光る前は必ず一度止まるのでよく見ておこう。なお、銃の弾数には制限があるので、一度弾切れすると照準は画面から消えるのだ。



◀下の隅に表示されているのが、それぞれの銃の残りの弾数　これが切れると、照準は一度画面から消える。

照準はランダムで動いている

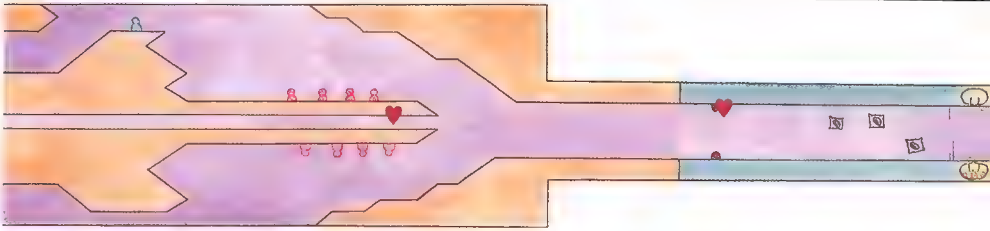
高速スクロール中に、画面上を移動している照準は自機を狙っているわけではない。常にランダムで動いているので、自機の上をそのまま通過することもある。移動中、特に狭い通路では、照準が来たからといって、無理に避けようとして壁などに当たらないようにしよう。何度も言うように、照準が光るときは一度止まるので、止まってから避けても十分に間に合うのだ。

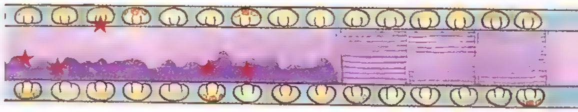


▲照準が自機に重なって止まった場合は、小さく避けるだけでOK。



▲狭い通路などで照準が重なってきた場合は、前後に移動して回避しよう。



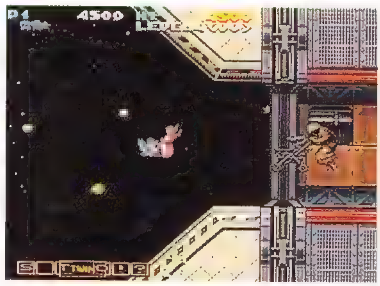


STAGE 6

スクロールスピードはランクによって変わる

スクロールスピードは、ランク（難易度）によって変化する。例えば、ステージ１からここまでミスしなかった場合、ランクがかなり上がっているので、スクロールスピードはかなり速い。逆に、このステージでミスした場合、ランクが一度下がるので、かなり遅いのだ。

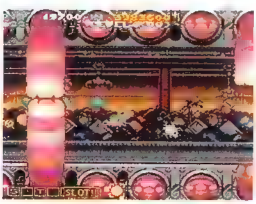




▲装備を立て直しやすい序盤で一度ミスすれば、かなりクリアしやすくなる

常に前へ出ることを心がけよう

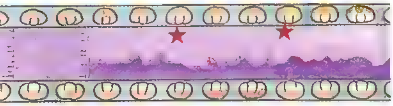
猫の手が天井と地面から出てくるエリアは、できるだけ画面の中央にいるようにしよう。そして、猫の手が光ったら、その光った手よりもできるだけ前に出るようにする。後方に下がると、次にくる手が避けにくくなる場合があるので、猫の手は、必ず前に出て避けよう。

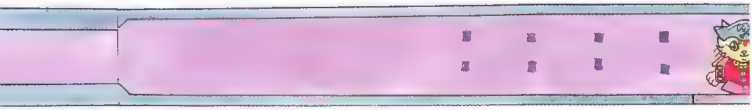




▲光った部分の猫の手が上下から伸びてくるので、すかさず前の方に出る。

▲後からくる猫の手が、避けやすくなる。次を避けるときは後方に下がろう。





STAGE 6

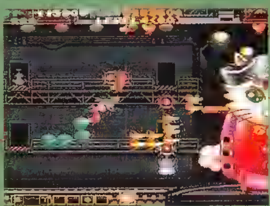
BOSS 砲台は必ず最初に壊しておこう

[illegible]ら、画面上部に[illegible]のだ。出てきたら、弾を撃ってくる砲台を[illegible]





▲[illegible]



◀停車したら首の下にある砲台を壊し、弱点の顔を攻撃。なお、ここの[illegible]

[illegible]

ボス戦でミスすると、ルーレットゾーンのある場所から始まる。始まったら前に出て、できるだけパワーアップしておこう。



ここでは、ベルを取るよりもパワーアップに専念した方が、ボス戦がかなり楽になるのだ。



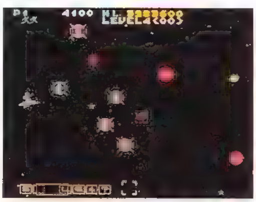
◀ルーレットゾーンである程度装備を固める。足りない分はボス戦に出てくる赤い敵を倒して、カプセルを集めよう



STAGE 7

カプセルはある程度引きつけて取ろう

このステージはボスが3体いる。始めは、赤いパズル玉ザブが襲ってくるので、倒して赤カプセルを取り、装備を整えよう。そのうち青カプセルが出るが、すぐに取らず、ぎりぎりまで画面がスクロールしてから取ろう。たくさんのザブを倒せるのだ。なお、このステージはどこでミスしても、ここから始まるが、倒したボスともう一度戦う必要はない。



パワーアップを優先する

ベルが出ても、ここは攻撃が激しいのでベルの色を調節する余裕がない。ベルは無視して、パワーアップを優先しよう。



▲ここまで攻撃が激しいと、ベルの色を調節する暇がない。ここはパワーアップを優先しよう。

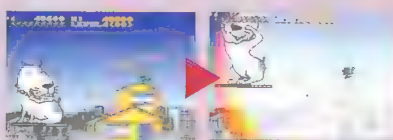
ベルパワーはボス戦の直前に取る

ザブの攻撃がおさまると、倒すとベルをばらまく敵が出現。欲しいベルパワーは、ここで取っておこう。なお、このステージは、ボス戦が終わると必ずベルを持つ敵が登場するので、次のボスに有効なベルパワーを取ろう。

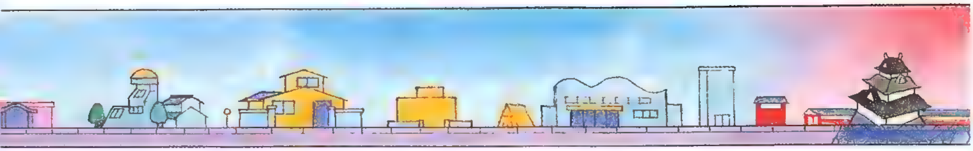


青か赤のベルを取ろう

このステージのボスは、ベルパワーをうまく使えば、楽に戦える。防御を確実にしたいならスーパーボム。攻撃を強化したい場合は菊一文字を取ろう。どちらを取るかは、自分の腕と相談しよう。



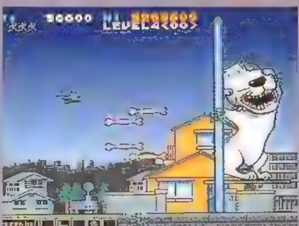
▲スーパーボムは、敵の攻撃が激しくなったときに使えば、緊急回避ができるのだ。



STAGE 7

BOSS 後ろからの攻撃は回避に専念……前に来たら一気に攻撃しよう//

ボスの「ジョン・ワン次郎」は、上下に動きながら骨を投げてくる。一定時間たつと後ろの方に移動するので、後ろに移動したら「回避」に専念しよう。



◀[illegible]方はパターン。なお、前にいるときに[illegible]文字を[illegible]（本体の中心）に当[illegible]うに[illegible]置すれば、前にい[illegible]弱点を[illegible]避けること[illegible]き[illegible]

攻撃パターン●その1



◀4本の骨を投げながら上下に移動するパターン。4[illegible]連射して攻撃すると楽だ。

攻撃パターン●その2



◀骨を一定間隔で投げながら上下に移動するパターン。[illegible]距離で避けながらショ[illegible]を連射しよう。

使用キャラによっては楽に勝てる

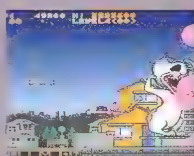
しばらく攻撃すると犬小屋から出てくる。攻撃パターンに変化はないので、小屋と同じように避けながら攻撃しよう。なお、小屋から出た後は、画面右端にいると本体に当たらなくてすむ。



◀[illegible]化[illegible]ない？[illegible]小[illegible]

後方に攻撃できる場合

小屋から出たあと、後方に攻撃できるキャラは画面右端に行こう。ジョン・ワン次郎が右側に来たときは、一方的に攻撃できる。左側に来たときだけ攻撃を避ければいいので、通常よりも楽に戦えるのだ。



▲右端に行けば、攻撃を避ける手間が省けるのだ。



▲後方からの攻撃だけは通常どおりに避けよう。



STAGE 7

BOSS

画面上部で回避に専念しながら攻撃!

2番目のボス、「ペンクロー」は、大きく移動しないので弱点を攻撃しやすい。画面上部で攻撃を避けながらショットを連射しよう。



▲あせらず、時間をかけて攻撃しよう。

攻撃パターン●その2



◀イエローアイス攻撃。次々とアイスを色々な方向に投げる。投げたアイスは、天井か地面に当たると跳ね返る。いちばん厄介な攻撃。

攻撃パターン●その1



◀ブルーアイス攻撃。自機に向けてアイスを直線的に投げてくる。アイスが飛んできてから、即座に避けて弱点の頭を攻撃しに行こう。

攻撃パターン●その3



◀レッドアイス攻撃。誘導弾のように自機を追いかけてくる。大きく円を描くように移動すれば、問題なく避けることができる。

ベルパワーを使って安全に戦う

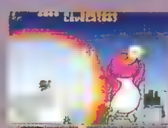
ペンクロー戦は、このステージのボスの中で最もベルパワーが活躍する。フォースフィールド系のバリアを持ってないキャラは、スーパーボムか、菊一文字を用意しよう。「回避」に自信がない場合はスーパーボム、[illegible]は菊一文字を[illegible]。



◀フォースフィールド以外のバリアは、アイスが貫通してくる[illegible]に立たない[illegible]

スーパーボムを使う場合

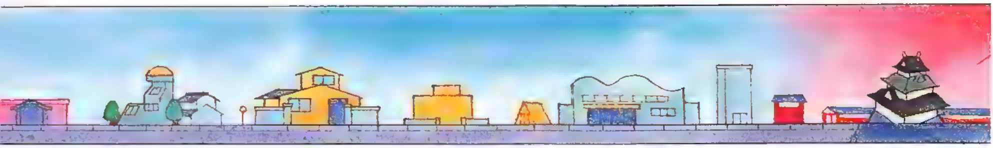
[illegible]エローアイス[illegible]に対して有効。避けきれそうもないときには、すかさず使おう。



菊一文字を使う場合

弱点に当たるように設置すれば、アイス攻撃を避けるのに専念することができるのだ。





STAGE 7

BOSS 安全地帯は左上……
小玉攻撃はここで回避!!

最後のボス「殿様」は、城の状態で登場する。このときは、パズル玉の小玉攻撃と体当たり、そして扇子攻撃をしかけてくる。安全地帯を使い、弱点を攻撃しよう。



◀左上にいれば[illegible]完全に[illegible]とがある。この位置か[illegible]（城の[illegible]たり）

扇子だけ避ければOK

扇子攻撃だけは、画面左上では回避できないので、扇子を避けながら攻撃しよう。扇子は誘導弾になっているので、大きく円を描くように移動して避けよう。





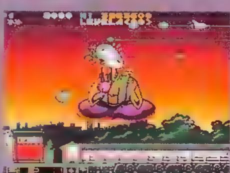
▲左側のスペースの中心を1周する感じ[illegible]子攻撃は簡単に回避できるのだ。

殿様形態のときは後ろにまわろう

城形態の次は、殿様形態になる。殿様になったときの攻撃パターンは、パズル玉の大玉攻撃と扇子攻撃のみ。殿様は画面の中央で跳ねているだけなのだ。

後ろに攻撃できるキャラ

[illegible]る場合は、後ろに回ろう。後ろに回れば、扇子攻撃だけを避ければいいのだ。



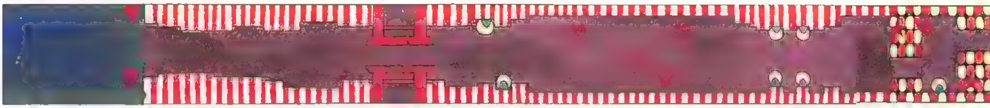
◀後ろから殿様にダメージを与えられるキャラは、後ろから攻撃しよう。なお、殿様の扇子の数は、1つだけ。

後ろに攻撃できないキャラ

[illegible]扇子攻撃のときに攻撃しよう。時間はかかるが、いちばん安全な戦法なのだ。



◀大玉を攻撃すると分裂して小玉に変身する。分裂すると、左上に小玉が届いてしまうので、ジッとしてよう。



STAGE 8

地形の変化に気をつけよう

ステージ8は、地形が変化するエリアが存在する。大きく地形が変化するので、そのエリアに入ったら、地形が変化するまで画面後方で敵を攻撃しよう。前に出すぎると、地形が変化したときに直撃してしまうのだ。



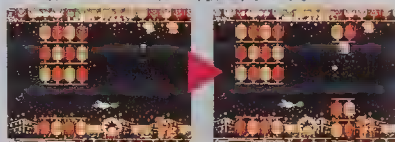
▲このあたりまできたら、画面後方に下がろう。



▲すぐに地形が変化するエリアになるのだ。

赤い敵は地形変化後に倒す

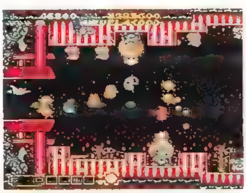
装備がとぼしいときは、パワーアップカプセルが欲しいところ。地形が変化するエリアでカプセルを取る場合は、地形が変化してから赤い敵を倒そう。



▲地形が変化する前に赤い敵を倒すと、変化後にカプセルが地形の中に埋まってしまうのだ。

太鼓型のハッチは早めに壊そう

このステージは、敵の攻撃が全体的に激しいので、太鼓型のハッチが現れたら、必ず早めに倒すこと。ただでさえ攻撃が激しいところに、太鼓型のハッチの中から敵が出現すると、画面内が敵だらけになり、どうにもならない状況に陥ってしまう。装備が充実しているときでも、ベルパワーを使わない限り、その状況を脱出するのはかなり難しい。



◀太鼓型のハッチは、早めに壊さないと、取り返しのつかないことになってしまうのだ。

壊しづらい所にある場所

太鼓型のハッチが、地形のくぼみなどにある場合は、ハッチから出る敵をある程度倒して、そのまま突き進んでしまおう。ただし、進むのが早すぎると、後方から攻撃を受けることになるので注意。



▲ある程度スクロールするまで敵を倒して……。



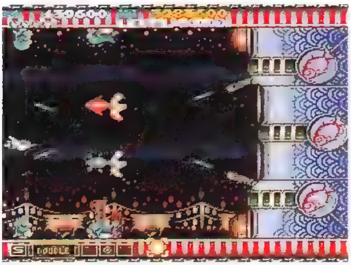
▲一気に突き抜けよう。比較的安全に進めるのだ。



STAGE 8

中ボス戦は最初に砲台を壊そう

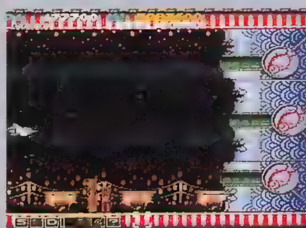
「要塞きんぎょやさん」は、砲台以外に攻撃手段がないので、各砲台を壊してから、各弱点を攻撃しよう。なお、画面中央の左端が安全地帯になっている。



◀装備がとぼしいときや、倒す自信がないときは、この位置で自爆するまで待つのも一つの手だ。

スーパーボム

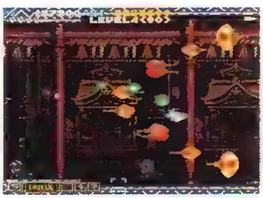
もし、スーパーボムを持っているようなら、ここで使うことを勧める。使えば、砲台を完全に壊すことができるのだ。



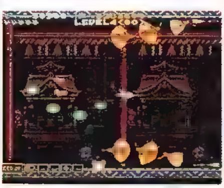
◀スーパーボムを使えば、砲台や弱点を守る壁を、簡単に取り除くことができる。

上下からくる扇子は少しずつ相手にする

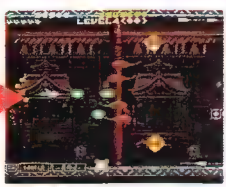
上下に張りついているたくさんの扇子は、自機がある程度近づくと突進してくる。この扇子は、一度にたくさんを相手にせず、少しずつ壊していこう。近づいて少し扇子を突進させて、下がってから一気に攻撃。これを何回か繰り返せば、安全に進むことができる。



◀一度に全部を相手にしようとすると、失敗したときに逃げ場がなくなってしまうので、少しずつ相手にしよう。



◀扇子が見えたら、この辺まで前進する。



◀扇子が突進してきたら、後方に下がって……。



◀一気に撃破！ このパターンを繰り返そう。



STAGE 8

通路の狭いエリアではスーパーボムを使う

狭い通路には、「かとりブタ砲台」がいる。砲台は、耐久力が高いので、ショットで壊しながら進むのは難しい。さらに、通路が狭いため、砲台の放つレーザーに当たってしまう恐れがあるので、スーパーボムで壊して進むか、かとりブタ砲台を避けながら抜けよう。

スーパーボムを使う場合

スーパーボムを使うときは、通路の中にできるだけ入ってから使おう。なるべく多くの砲台を壊すのだ！



▲最低でも、このくらいの位置まで入ってから使いたい。

スーパーボムがない場合

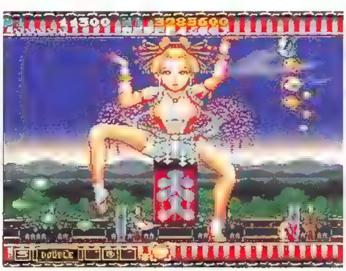
通路が見えたら一番前に出て、各通路を一番上→上から２番目→下から２番目→一番下と通過しよう。



▲難しいように見えるが、簡単に抜けることができるのだ。

巨大な女性が来たら足の下をくぐろう

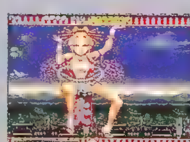
かとりブタのエリアを抜けると、画面後方から巨大な女性がやって来る。この女性は、倒すことができないので、足をあげたときに下をくぐってやり過ごそう。一応、画面上の方の手の部分を抜けることもできる。



◀足をあげている間に下をくぐろう。抜けるときに、足をあげるタイミングをしっかりと計っておこう。

遅くなってからくぐろう

足の下を抜けるときは、移動速度が遅いときに抜けよう。速いときは、画面端直前まで進むと折り返していくのだ。再び折り返して、ゆっくりと寄ってきたときに抜けよう。



▲速いときは、この辺で折り返していくのだ。



▲下に敵がいないのを確認してから抜けよう。



STAGE 8

BOSS 安全地帯を使えば楽に倒せる

[illegible]コ！ 攻撃方法[illegible]てくるだけ。誘[illegible]がちょっとずれるだけだ。普通に戦っても負けることはないだろう。入り込むのは難しいが、弱点の目の前が安全地帯になっているので、その位置でショットを連射していれば動かずに勝つことができる。





▲3方向の誘導弾を撃って[illegible]ある程度引きつけて弾と弾の間を抜けよう。





●この位置が安全地帯になっている。目の前の足が下がったときに入り込もう。

スーパーボムを一つ確保しておこう

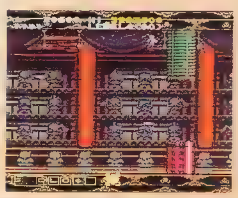
シャッターのエリアからスタートしたら、スーパーボムを１つ確保しておこう。ボス戦で使えば、安全地帯に入り込むのがすごく楽になるのだ。



◀スーパーボムの無敵を利用すれば、簡単に安全地帯に入り込める。あとはショット連射でＯＫ。

シャッターの前に妖精が

シャッターの手前の一番上には、妖精が隠れている。シャッターが見えたらすぐに取りに行こう。



◀シャッターの手前に妖精が隠れている。妖精の出現地点でショットを連射して、取ったらすぐにシャッターを抜けるのだ。

プレイステーション版オリジナル

ACCIDENT STAGE

アクシデントステージとは?

アクシデントステージとは、プレイステーション版だけに加えられたオリジナルステージのこと。このアクシデントステージは、おぷしょん1で、「ACCIDENT」の項目を「ON」に設定すれば、遊ぶことができる。「ON」に設定すると、各ステージをクリアしたあとに、この「アクシデントステージ」がランダムで登場するのだ。(ランダムなので登場しないときもある)ただし、ラストステージをクリアしたあとは、登場しないでエンディングとなるのだ。



▲ステージクリア後に突然登場する。まさにアクシデント!

通常ステージとの違い

- ●ステージがランダム
- ●オリジナルの敵が出現
- ●ミスした時点で終了
- ●ボスがいない
- ●敵が一種類
- ●無事クリアするとボーナスが入る

上を見るとわかると思うが、アクシデントステージは、通常ステージと比べるとかなり違うのだ。主な特徴として、ステージ全体が短いという点があげられる。しかし、ステージが短い代わりに、難易度はかなり高いのだ。


◀アクシデントステージでは、赤カプセルを出す敵が登場しない、装備がとぼしいと、クリアするのは難しい

また、「ミスした時点でステージが強制的に終了される」と載せてあるが、おぷしょん1の「REVIVAL」を「ON」に設定した場合は、強制的に終了されず、アクシデントステージは続行されるのだ。

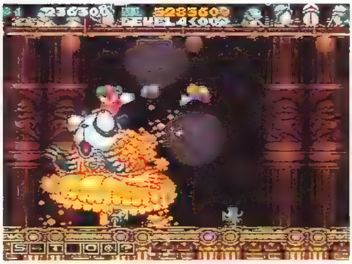

▲おぷしょん1のリバイバルを「ON」に設定したときは、通常ステージと同じように、その場からスタートする.

▼アクシデントステージを無事クリアすると、10000点のクリアボーナスがスコアに加算されるのだ



アクシデントステージ攻略

攻略と言うほど大げさなものではないが、ここでは、各アクシデントステージの紹介と、覚えておくと役に立つ、ちょっとしたコツを載せよう。なお、アクシデントステージでは、パワーアップカプセルが出ないので、前のステージである程度装備を固めておく必要がある。ショットが弱くても、簡単にクリアすることができるステージもあるのだ。



▲アクシデントステージに備えるという意味でも、各ステージをクリアする前に、ある程度の装備は固めておこう。

状況によって難易度が変化

アクシデントステージも、ほかの通常ステージと同じように、ミスしないで進んでいくと難易度が上がっていく。さらに、アクシデントステージに到達した時点での装備も影響するのだ。しかし、難易度は上がっても、装備はある程度固めておいた方が、クリアはしやすいのだ。



▲装備がとぼしいとランクは低くなるが……。



▲装備が整っていた方がクリアはしやすい。

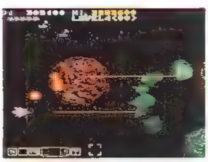
■隕石をひたすら壊して突き進め!!

隕石をひたすら壊しながら進む、アクシデントステージ。始まったとたんに巨大な隕石が押し寄せてくるので、ショットを連射してひたすら壊そう。しかし、隕石は壊すと分裂する。巨大な隕石を壊すと、中くらいの隕石が３つになる。さらに中くらいの隕石を壊すと、今度は小さい隕石が３つになる。小さい隕石を壊せば、完全に消去することができるので、ひたすらショットを連打しよう。撃ち逃した隕石は無理せず避けよう。



■赤い隕石は必ず避けよう

緑色の隕石をしばらく壊していると、赤い隕石が出現する。この赤い隕石は、壊すことができないので、広い場所に移動して回避しよう。



▲赤い隕石は壊せないので、出現したら上か下に大きく移動して避けよう。

■接近して隕石を壊すと……

実は、緑色の隕石は、接近して壊せば分裂しないのだ。巨大隕石が数多く出た場合は、一つ一つを近距離から攻撃。安全に進めるのだ。



▲ランクが上がると隕石の数が増えるので、このテクニックを利用しよう

■ウナギは弱点の頭を攻撃しよう

超巨大なウナギが登場するアクシデントステージ。ここで登場する敵は、ウナギだけ。周りに障害物の七輪があるが、この七輪はショットはおろか、スーパーボムでも破壊することはできない。この数多い障害物が置かれた状況で、巨大ウナギと戦うことになる。巨大ウナギの弱点は頭なので、攻撃できるときにできるだけ攻撃をしておこう。なお、ランクが上がっているときは、ウナギの移動スピードが速くなる。



■常に画面の中央で待機しよう

巨大ウナギは、ときどき画面外に消えることがある。画面外に消えたときは、画面の中央で待機して、再び出てきたときに備えよう。



▲巨大ウナギが画面内にいるときでも、画面の中央を拠点にして戦おう

■ウナギが出現するときに注意！

巨大ウナギを倒したら、次に出現するウナギに備えておこう。新たに出現する巨大ウナギは、画面外のどこから来るのかわからないのだ。



▲巨大ウナギを倒したあとは、新たに出てくる巨大ウナギに備えよう

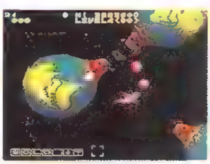
■富士山の攻撃には十分気をつけよう

無数の富士山が設置されているアクシデントステージ。設置されている富士山は、火口からナスを一定間隔で噴火（？）させ、自機をめがけて攻撃してくる。この噴火したナスは、ショットを2発当てれば壊すことができる。しかし、富士山は、いくら攻撃しても壊すことができないのだ。そのかわり、富士山から噴火したナスが、富士山の火口に当たれば、富士山は死火山（ナスが噴火しなくなる）になるのだ。



■富士山の攻撃を利用しよう

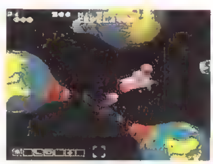
富士山同士が向き合えば、お互いをナスで攻撃する形になる。２つの富士山の間に移動して、お互いを攻撃するようにしむけよう。



▲このように間に入って、富士山同士を向き合わせれば、両方の富士山を倒せるのだ

■ランクが上がると……

ランクが上がっている状態だと、富士山の噴火する間隔が速くなり、ナスのスピードが大幅に上がる。相撃ちにしむけるときは注意しよう。



▲富士山同士を向き合わせたら、即座にナスの飛んでくるラインから逃げよう

■ミサイルの隙間をかいくぐれ!

所々から巨大なミサイルが飛んでくるアクシデントステージ。飛んでくるミサイルは、スーパーボムを使っても壊すことはできない。ミサイルは、ひたすら避け続けるしかないのだ。しかし、四方からミサイルが飛んでくるので、どうしても移動範囲が限られてしまう。避けるコツは、最初は画面中央で待機して、飛んできたミサイルにあわせてとりあえず避ける。そのあとは、広い場所へと移動するようにミサイルをかわそう。



■ミサイルとともに移動しよう

ミサイルに囲まれた場合は、少しずつ移動して、隙間ができるまでねばろう。ステージクリアのコツは、あきらめない気持ちを持つこと。



▲追い詰められても、あきらめない気持ちを持つことが大切なのだ

■クリアボーナスが高いぞ!

このステージのみ、無事にクリアすると30000点のボーナスがもらえるのだ。他のステージより、クリアボーナスが20000点も高いのだ。



▲ステージ中に点数が入らないためか、通常よりもたくさんの点数が入る

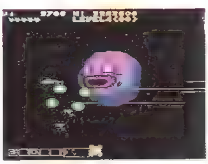
■出てきた「タコ触手」は、早めに倒しておこう

エイリアンのような敵、「タコ触手」がひたすら出現するアクシデントステージ。タコ触手は、出現するとゆっくりと、上下にフラフラしながら寄ってきて、口からハート型の弾を出して攻撃してくる。口から出してくるハート型の弾は、ショットで簡単に壊すことができるので、そんなに怖くはない。怖いのは触手部分。触手は紫の部分を攻撃すれば簡単に倒すことができるが、いくら倒してもすぐに復活してしまうのだ。



■攻撃するときは顔をねらえ!

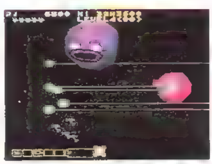
触手はいくら攻撃しても、すぐに復活する。しかし、顔を攻撃すれば、触手も同時に倒すことができるので、攻撃するときは顔をねらおう。



▲顔が紫色になるまで攻撃しよう。紫色になれば、触っても大丈夫なのだ

■ランクが高いときは……

ランクが高いときは、タコ触手が多く出現する。さらに、タコ触手本体の移動スピードが上がり、弾のスピードが早くなるのだ。



▲ランクが上がっても、顔をねらって攻撃していれば、問題なくクリアできる

セガサターン版オリジナル

EXTRA MODE

ノーマルモードよりも難易度が高いモード

「エキストラモード」は、サターン版だけに加えられているオリジナルモード。おぷしょん１の「EXTRA」の項目を「ON」に設定すると、プレイすることができる。このエキストラモードは、マップ自体はノーマルモードと全く同じなのだ。しかし、ゲームの難易度が大幅に高くなっている。なお、「エキストラモード」でプレイを始めると、スタート直後の背景に、ノーマルモードにはなかった演出用の巨大な落下モアイの「えきすとらヨシオ君」がいるのだ。



▲「えきすとらヨシオ君」がエキストラモードの証なのだ！

■ルーレットカプセルがたくさん出るぞ！

エキストラモードでは、ルーレットカプセルがたくさん出るのだ。ただし、「赤カプセルの数が減って、ルーレットカプセルが増えている」というわけではない。赤カプセルは、ノーマルモードと同じように登場する。ルーレットカプセルは、ノーマルモードでカプセルを出さなかった敵が出したりする。ルーレットカプセルをうまく使えば、簡単に最強装備になることができるのだ。



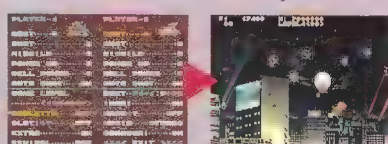
▲ルーレットでスカを引くのが怖い場合は、おぷしょん１で「スロット」の項目をONにしよう

▼ルーレットカプセルがたくさん出るので、ミスしても、すぐに装備を立て直すことができるのだ



ルーレットの設定を変えると楽

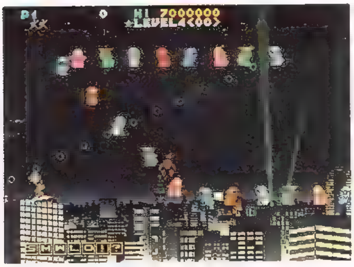
「ルーレットは失敗すると、装備したくないものを装備してしまうから嫌だ！」という人は、おぷしょん１で「ROULETTE」の設定を「OFF」にしよう。そうすれば、ルーレットをしないですむ。さらに、本来ルーレットカプセルを出す敵を倒しても、普通のパワーアップカプセルを出す。ルーレットカプセルがあるときほど装備が整うのは早くないが、それでも十分過ぎるほどカプセルが出るのだ。



▲おぷしょん１で設定すれば、ルーレットカプセルは出てこない。かなりプレイしやすくなるのだ。

■敵の配置が大幅に変わっている

エキストラモードでは、敵の配置が大幅に変更されているのだ。初めてプレイした人は、「なぜこんなところにこの敵が？」と思うだろう。例えば、ステージ1の最初。ノーマルモードだと、上→下→上と出現するが、エキストラモードは別のパターンで出現するのだ。



◀上、下と編隊が出現するが、いきなり上に20体の敵が出現する。下の方も同じように出現するのだ

攻撃パターンも変わっている

敵の配置だけでなく、攻撃パターンが変わっている敵もいる。主にボスがその部類に入る。ノーマルモードと全く違う順番で攻撃をしたり、一つの攻撃をしつこく繰り返したりするのだ。



▲ステージ2のボス、ひかるちゃんは、最後の方でミサイル攻撃をするが……。

▼通常時も、かまわずミサイルで攻撃してくる。攻撃パターンが全然違うのだ。



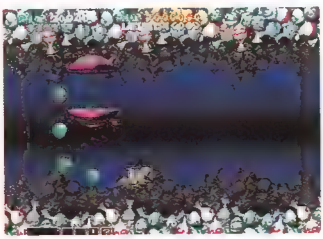
エキストラモードでの心得

●ノーマルモードの考えを捨てる

「ノーマルモードとちょっと違うだけ！」と甘く見ていると、思わぬ敵の攻撃をくらうことに。新たな気持ちでプレイしよう。

●欲張らないこと

カプセルやベルがたくさん出るので、思わず取りにいってしまうが、敵の攻撃が厳しいときはムリに取らないようにしよう。



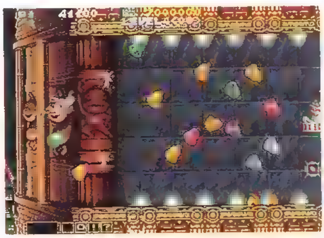
◀敵の攻撃を避けたからといって、安心してはいけない。攻撃パターンが変わっていることを忘れずに。

●ルーレットの目押しを完璧に

少ないカプセルで装備を充実させることができるので、ルーレットの目押しは完璧にしたい。思ったより簡単に止められる。

●ベルパワーを有効に使う

ベルがたくさん出るので、ベルパワーには困らない。ベルパワーを遠慮なく使ったプレイを心がけよう。



◀ノーマルモードよりもベルがたくさん出現するので、ベルパワーは惜しまずに使おう。

エキストラモードは敵の数が多くなっている。ベルがたくさん出るので、スーパーボムや菊一文字は惜しまずに使おう。クリアへの近道になるし、何よりも壮快感がある。特にスーパーボムは、気持ちいいくらいに、敵を倒しながら進めるぞ！

COLUMN

❷ 実況がすべてではない 他の部分も注目しよう

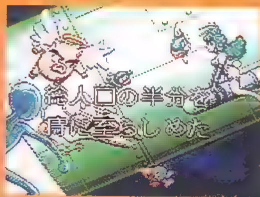
このゲームでは、どうしても実況のほうに目がいきがちになってしまう。それはしかたのないことだが、もっとこのゲームを理解し、笑いたいのなら他の部分にも気を配ろう。メガホン攻撃など、意外なところにおもしろいものを発見できる。

■オープニングビジュアル

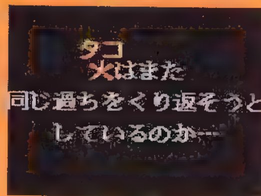
このオープニングビジュアル、何のパロディーだか気づいた人はなかなかのアニメ通。そう、これは某アニメのオープニングなのだ。



◀宇宙暦……と始まるのだが、すでにここから笑えてしまう。ナレーションはもちろん八奈見　乗児さんだ。かなりはまっている。



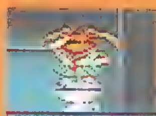
◀地球の総人口の半分を「死」ではなく「痔」に至らしめたらしい。これはこれで恐ろしいような気がする。



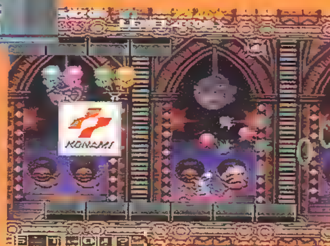
▶人はまた同じ過ちを……と出るのだが、いきなり「人」の部分にチェックが入り、「タコ」になる。

■キャラクター・背景

お次はキャラクター＆背景編。キャラクターでは主に敵キャラクターになるのだが、敵のクセにかなりオイシイ。最初に出る「パンダのじゅでー＆めろーら」から最後に出てくるボスまで、かなり笑わせてくれる。背景も、細かい部分でかなり遊んでいるので、一度チェックしてみてはいかがだろうか？　きっと意外な発見をするだろうから。



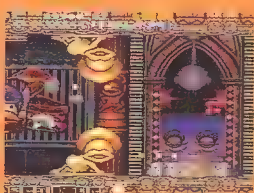
◀ステージ２でモアイを倒すと中から出現する。これってまさに某美少女アニメの主役なのでは？



▶ステージ1で登場する、コナミのトレードマーク入り看板。上の風船を壊すと看板が落ちる。う〜ん。

■その他

BGMでも意外と笑わせてくれる。ステージ１はアレだし、ステージ２はもろアレだし……。各自で想像してください。



◀このステージで流れるBGMは'80年代のディスコで流行った曲に似ている。よく耳にした曲なのでは？

■白ベル



▲起承転結がなされている。たまに矛盾していることも。



◀途中でミスすると、オチの部分がモーレツに気になる。同じ文章は二度と見れない？　気になって夜も眠れない（←大げさ）。

おしゃべりパロディウス

オマケステージ攻略

OSHABERI PARODIUS

オマケ1◆〔スコアアタック〕 オマケ2◆〔タイムアタック〕

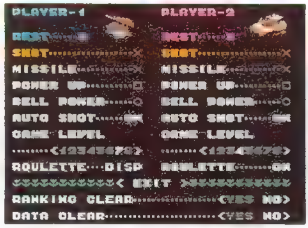


オマケ1攻略 スコアアタック

ここからはオマケⅠの攻略法を解説する。このゲームモードでの目的は、一に稼ぎ二にクリアと、通常のゲームモードとは少し考え方が違う。まず攻略に入る前の心構えだが、とにかくミスしないこと。これが一番大事。安全かつ大胆なプレイがベストだ。

■プレイする前のセッティングについて

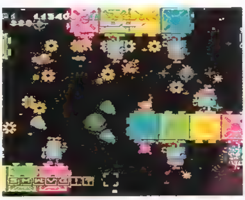
まずプレイする前にやらなくてはいけないこと。それはオプションでのセッティング。普通のステージならゲームレベルを下げてプレイしてもいいのだが、このオマケⅠでは逆にゲームレベルを上げること。それがハイスコアへの一番の近道。ルーレットカプセルは「DISP」に設定し、一目でわかるようにする。



◀ノーマルゲームのオプションと違って選べる項目が少ない。ベストな状態のボタン設定にして、ゲームレベルは6以上に

■「GAME LEVEL」は高いほど稼げる

ゲームレベルは、高いほどクリア時に入るボーナスが高い。右の表を見てもらうとわかるが、レベルⅠとレベル8では290万点の差があるのだ。この差はすごく大きい。



◀クリアボーナスだけでなく、敵が吐き出す弾の数も変わる。これは開始してすぐ出現する敵。ゲームレベルを高くした状態だとこんなに吐き出す

レベル別クリアボーナス

レベル1	100,000点
レベル2	250,000点
レベル3	500,000点
レベル4	1,000,000点
レベル5	1,500,000点
レベル6	2,000,000点
レベル7	2,500,000点
レベル8	3,000,000点

■使いやすいキャラクターは？

このゲームモードに適しているキャラクターだが、いくつかの条件がある。まず攻撃の範囲。これは広いほど良い。次に使いやすいミサイルであること。最後に全方向に対応しているシールドを持っていること。

以上の条件を満たしているのが右の3つの機体。ルパは全方向対応のシールドではないが、攻撃が全方向に対応できるので必要ない。その代わりに敵を全滅できるのが魅力だ。

●スゥ

早めに装備が整うのが強み。基本装備はスピード×2にレーザー、ミサイル、オプション×4個。

●ミケ

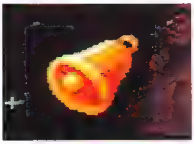
あらゆるものを貫通するウェーブは、障害物を貫通する。基本装備はスピード×2にボム、ウェーブだ。

●ルパ

全方向に攻撃でき、敵を全滅させられるメガクラッシュがオイシイ。スピード×2にワイドとボムが基本。

オマケステージのみ出現するアイテム

巨大ベル



入手時
20000点
破壊時
10000点×4



◀いろんな所に隠されているアイテム数回攻撃すると、4個のベルに変化するそのままでも高得点なのがおいしい

■オモチャ各種

車



入手時
10000点
破壊時
100点

▲オマケ1にしか登場しないボーナスアイテム。ショットやルパのメガクラッシュを使うと壊れてしまう。

汽車



入手時
20000点
破壊時
100点

▲破壊しても点になるが、かなり下がってしまう。敵と同時に出現することが多いので注意しながら取ろう。

飛行機



入手時
50000点
破壊時
100点

▲これ1個取るだけで5万点も加算される。敵と同時に出現する所ではベルパワーを利用しよう。

人形



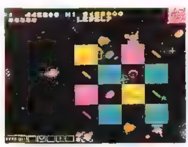
入手時
100000点
破壊時
100点

▲4種類の中ではいちばん点が高い。これ1個取るだけで、残機数が1機増える。合計で20万点のボーナス。

■その他のボーナスアイテム

ベル

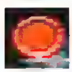
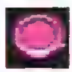
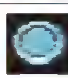
▲ノーマルゲームでも登場するボーナスアイテム。黄色で取ればスコアが入るが、色付きだと点は入らない。1個たりとも逃さないようにしよう。

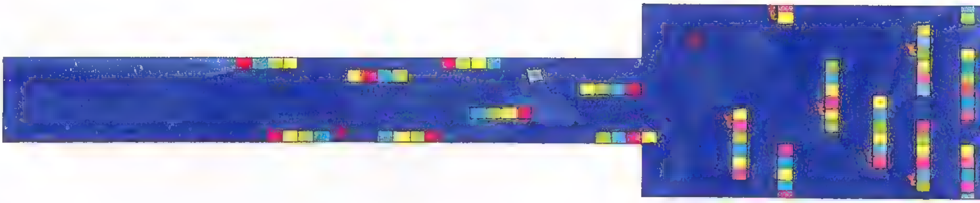


◀このように地形に挟まれて出現するところもある　このブロックだけで6万点も加算される。このような所では、ベルパワーを使う

コイン

▲ノーマルゲームのステージ6（高速ステージ）で出現するボーナスアイテム。コインはベルのように取り逃したからといって、スコアが下がることはない。

	500点		1000点		2500点
	5000点		10000点		20000点



■青ベルを1個だけ確保しておこう

このエリアで出現する編隊は、1体倒すごとに赤カプセルを出す。最初の編隊でスピード×2にミサイルを装備する。ここでベルが1個出現するので、このベルを青ベルにしてから取ろう。そして、ベルを持ったゾウの敵まではベルパワーを使わずに持っていく。



◀最初の編隊で青ベルを取れたら、他のベルはすべて黄色で取ること。ゾウの敵が出現するまでに2500点までアップさせられるはず。

ゾウの敵でパワーアップ



▲これが問題の敵。すぐに倒さないようにし、このような状態になってから倒す。



▼ピンチになるまで弾を破壊。ピンチになったら青ベルを使う。

ゾウの敵は、倒すとベルを6個出現させるが、すぐに倒すよりも、攻撃させてから倒すことをオススメする。この敵が吐き出す弾は、壊すと1000点に化ける。

■コアラの敵でスコアを稼ごう

ゾウの敵を倒し進んでいくと、ロボットの敵が出現。ここでもこの敵が吐き出す弾で稼ぎつつ通過。ロボットの敵のエリアを過ぎると、こんどは上下フリースクロール地帯に。ここで出現するコアラでさらに得点アップ。



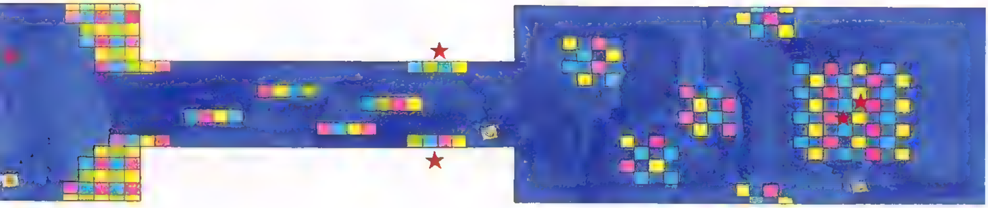
▲ある程度撃ち込むと、コアラが泣きながら下に落下する。このとき撃ち込むと5000点ずつ加算される。



◀爆発するミサイルだと、効率良く点を稼げる。ルパの場合、スプレットガンを1発当てると、ちょうど落下する。



▶コアラだけでなく、コインやベルにも気を配ろう。次のエリアの手前の通路では、コインと大きいベルが出現する。



■砲台地帯では菊一文字を使おう

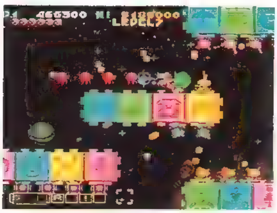
この砲台地帯では、赤カプセルとベルを出す砲台、それにルーレットカプセルを出す砲台が控えている。高いレベルでプレイした場合、かなりの弾数を吐き出すので、菊一文字か青ベルをストックしておくこと。ちょうどこのエリアに突入する前にベルが出るので、そこで取っておこう。緑ベルは決して取るな。



◀砲台の付いているブロックが見えたら、すかさず赤ベルを使おう。菊一文字に重なりつつ砲台を破壊し、ベルを回収する。



◀エリアの最後に出現するベルの砲台は、最後の1個を残し、すべてのベルを取る。最後の1個は青ベルにしてから取ること。



◀前方シールドを持つキャラクターの場合は、バリアで敵を倒しながら進む、といった手も有効だ。紫カプセルは無視

■コイン地帯では緑ベルのパワーを使おう

砲台地帯を抜けると、そこにはブロックに囲まれたコインが見える。これらは全方位バリアかメガクラッシュがないと取れない。仮にその方法で取ったとしてもミスする確率が高い。序盤は青ベルの効果を利用してコインやベルを回収。後半の大量にコインがあるところでは緑ベルの無敵を利用しよう。



◀引きつけてから緑のベルを取る　緑ベルを取ったらすかさずブロック地帯に侵入し、コインを残さず回収しよう

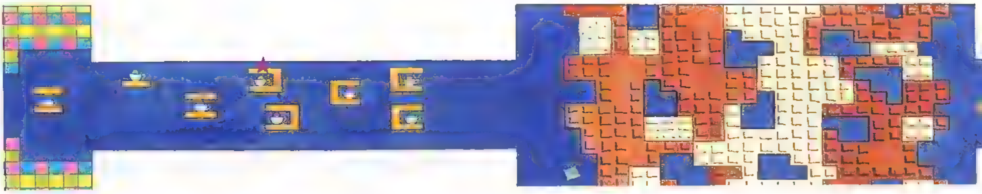
前半は青ベルを使おう

青ベルを使うと、画面が爆発している間は完全に無敵となる。この効果を利用し、コインを回収する。

緑ベルでコインを取る



◀後半では、青ベルの効果ではすべて取ることはできないので、効果の長い緑ベルを利用する。アワに包まれたオモチャも忘れずに。



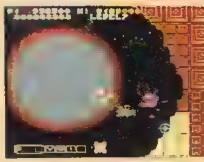
■チョコの壁は緑ベルか青ベルで破壊しよう

コイン地帯を抜けると、目の前にはチョコレートの壁が見える。この壁はショットでも破壊できるが、ショットで進むと配置されているオモチャも壊しかねない。ここでは手前のコーヒーカップのエリアで、ベルを緑ベルに変え、引きつけてから取ろう。



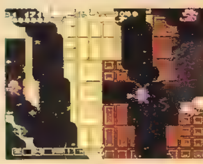
◀ここで出現するベルを緑ベルに変えて、引きつけてから取ること。すぐに取ってしまうと、途中で効果がなくなってしまうからだ

青ベルの場合



◀青ベルを使って進む場合は、最低でも2つは必要。ギリギリまで壁を引きつけすぐに使う。2回目は白い壁を過ぎた辺りで使用する。

緑ベルの場合

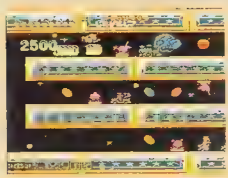


◀とにかく画面の上もしくは下に向かって移動し続けること。ここでは上下がループになっているので、壁を一気に破壊することができるのだ。

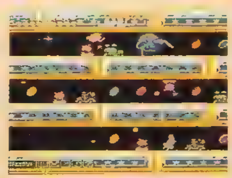
■狭い通路は慎重に進もう

チョコの壁を抜けると、今度は狭い通路が待っている。このエリアにはボーナスアイテムのコインとオモチャが配置されている。これだけならいいのだが、他にもカプセルを出す砲台と、ベルを出す砲台が配置されているのだ。オモチャはショットで攻撃すると100点しか入らないので、破壊しないこと。砲台の先に進む場合は、砲台と壁の間を通る。このエリアに来る前に青ベルを取っているなら、少し引きつけてから使おう。さらに注意してもらいたいのは、ルパとウパのどちらかを使っている場合。メガクラッシュを使うと、オモチャまで破壊してしまうからだ。

ショットは撃たないこと



◀それぞれの通路を行き来できるのを利用し、それぞれの通路のボーナスアイテムを取っておくこと。くれぐれも壁に当たらないように。



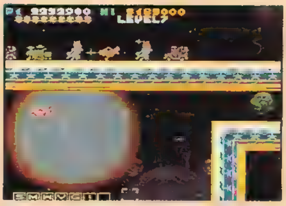
▶砲台は、連射しない武器なら攻撃。連射してしまう武器なら砲台と壁の間を通る。ベルの効果を使う場合は引きつけよう。

■緑ベルを使って人形を取ろう

コの字に囲われた空間。このエリアには、隠しボーナスがいくつかある。上段にはいくつかのオモチャが出現する。これを取るには全方位バリアか青ベル、または緑ベルか赤ベルが必要。同時に出現するゾウの敵は、すぐにでも倒してしまおう。

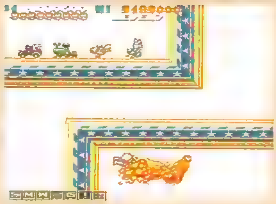


▲ベルを取れなかった場合は、ワザとミスしてベルを出現させよう。この中には必ず青ベルか緑ベル、赤ベルが入っているはず。



上段

▲青ベルの場合は、ある程度オモチャを出現させてから使おう。緑ベルの場合は移動する。



下段

▲下段の大きいベルは、青ベルの場合はある程度引きつけ、緑の場合は壊さないように。

BOSS 12回ダメージを与えたら自爆まで稼げるだけ稼ぐようにしたい

このステージの最後に出現するボスは、かなりスコアを稼げる。というのも上下にあるハッチから弱い敵やボーナスのコインが多数出現するからだ。まず稼ぐ前の準備だが、直前のエリアで緑ベルを出現させておくこと。ぎりぎりまで引きつけてから取り、効果のある間に本体に体当たり。



ボスデータ



▲12回体当たりしたら、[illegible]を利用して上下から出現するコインを回収。効果が切れると同時に緑ベルを取る。

●自爆タイム
約5分30秒

●得点
50万点

●砲台
×4門 [illegible]

●ハッチ
×4つ 80

▲本体を倒さずに[illegible]で、クリア後に+50万点入る。

オマケ2攻略 タイムアタック

ここでは、最速を出せるようになるための攻略法を紹介。ステージの攻略に入る前に下準備となることをいくつか紹介する。

このステージも、オマケ1同様ノーマルステージでの考え方は通用しない。気持ちを入れ換えてプレイする必要があるのだ。

■プレイする前のセッティングについて

オマケ1同様、オマケ2でもプレイする前のセッティングが重要。ボタン配置は自分のプレイしやすいように配置すること。プレイヤーの残り機数についてだが、これは変更できないのでそのままにしておこう。ルーレットカプセルも出現しないので、とりわけ設定する必要はないだろう。



◀自分のやりやすいようにボタンを設定する。ルーレットカプセルは、ミスしたとき以外出現しないので変える必要はない。

■「GAME LEVEL」は低いほどタイムが縮まる

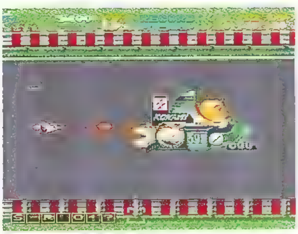
オプションで設定できるものの中に「ゲームレベル」がある。これは数が多くなるほど難しく、少ないほど簡単になる。オマケ1では高いほど高得点が出せるが、オマケ2はタイムアタックなので、スコアは関係ない。また、ゲームレベルを高くしたからといって、カプセルが余計に出る、なんてことはない。



◀ゲームのレベルは1でも8でも同じになっている。1だからといってボスの耐久力が低くなることはない。

■使いやすいプレイヤー機は？

使いやすいキャラクターというよりは、最速タイムを出すためのキャラクターと考える。そのキャラクターは、妖精のスゥ。このキャラクター以外では、まず最速タイムは出せないだろう。



◀他のキャラクターだと、序盤で装備が整わないのだ、どうしても、という場合は、レーザーの使えるキャラクターを選ぼう。



スゥ

◀少ないカプセルでレーザーとオプションが装備できる。必要最低限のカプセルでOK。

少ないカプセルで強くなる



▲スピードは5速以下は却下。最初から最後まで最高速でプレイするのだ。

赤カプセルを9個取るだけでスピード×5とオプション、レーザーが手に入る。これにオプションが1つ付けばOK。

カプセルは、一部の敵を倒すことで手に入る。ノーマルゲームと同じで、このステージでもベルや青カプセルが出現する。カプセルを出す敵もレースに参加しているだけあってそう簡単には取らせてくれない。まずはカプセルを回収できるように、ある程度練習する必要がある。



▲これがカプセルを出す敵。色違いの敵もいるがまったく同じ敵だ。体当たりに注意しよう。

▼倒すとこのように赤カプセルを出す

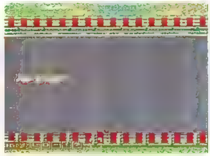


■ミスするとカプセルを出す敵が出現

最速を目指すならまず関係のないことだが、レース中にミスした場合。このときに画面の後ろから敵が出現し、攻撃するとルーレットカプセルと赤カプセルを出現させる。このカプセルを使ってある程度装備を復活させられるが、大幅なタイムロスとなるため、大抵の場合はリセットしてしまうだろう。



▲上の車は赤カプセルを出現させる。ミスした直後の無敵を利用して重なろう。



▲下の車はルーレットカプセルを出現させる。こちらの方は無視してもいいだろう。

■ストックが0になるとゲームオーバー

ストックがなくなるとゲームオーバーになる。最速を目指す場合、ミスなんてもってのほか。ゴールできるようになるまで練習するときは別だが。コースの感覚を掴むまでは何回か経験するだろう。



■ロケットスタートで一気に最高速へ

このモードでは、他のレースゲームにあるような、「ロケットスタート」といった要素がある。一定のタイミングでスタートすることにより、通常より加速した状態で進むことができる。早すぎると10秒のペナルティー。



◀5個めのシグナルが点灯したら、1タイミングおいてからパワーアップボタンを押す。練習してタイミングを覚えよう。

ロケットスタート成功

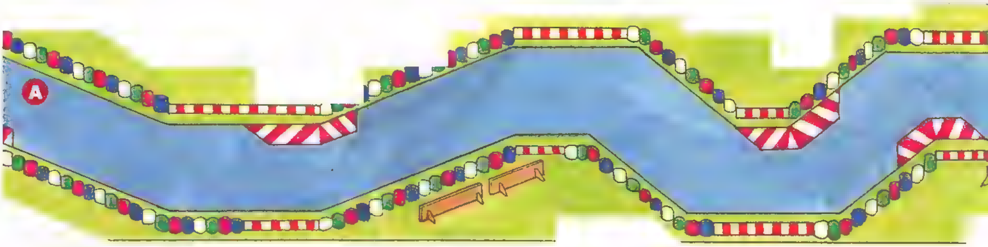


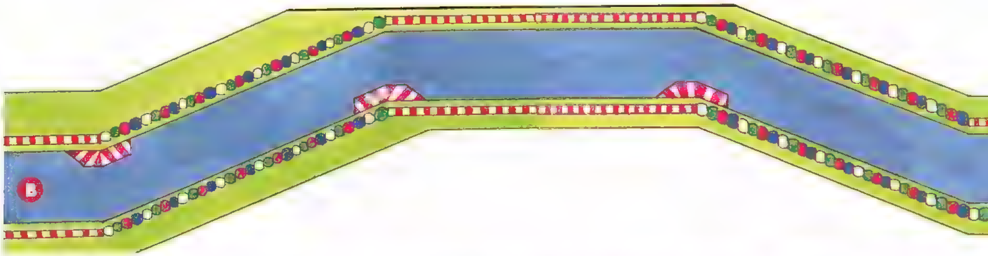
▲これはロケットスタートを成功した場合。1体めのボスを倒した直後のタイム。かなり速い。

ロケットスタート失敗



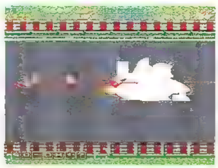
▲これは普通にスタートしたときのタイム。成功するのとしないのとでは、これだけの差が生まれるのだ。





ポイントA　第一体目のボスの手前でオプション×1・レーザーを

ロケットスタートを成功させ、初めのコーナーに差しかかる前に5速になる。壁の激突と敵の体当たりに気をつけながらオプションを1つ装備。次いでレーザーを装備しよう。余裕があればもう1個オプションを装備。


◀ボスとの対戦に入る前にこれだけの装備を手に入れておくこと。途中ベルが出現するが、無理して取らなくても良い。取れるときだけ取ろう

中ボス1攻略

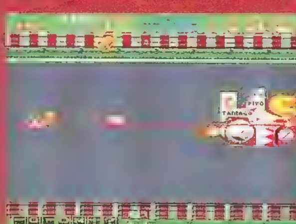
連続コーナーを過ぎると、最初のボスが出現する。攻撃方法は7方向×2の貫通弾だが、最速タイムを目指すならこのボスが攻撃する前に倒すこと。攻撃されるようでは速いタイムは期待できない。

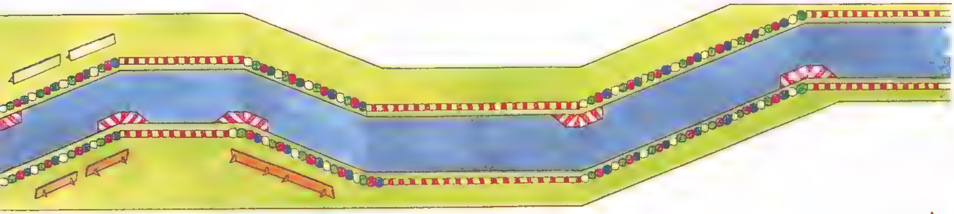
攻略法だが、ボスが出現する前にあらかじめ画面の真中より少し上に移動しておくこと。さらに、オプションを前の方に置いておき出現と同時に攻撃できるようにすること。出現と同時に一気に倒そう。



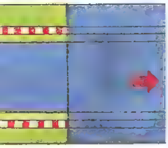
DATA
名前:マクラム
耐久力:32

◀耐久力が低いので、攻撃される前に倒せるはず。倒しても点が入らない。


[illegible]



中ボス①～Bへ



中ボス②～Cへ

ポイントB ■ここでオプションを2つに!!

マクラムを倒したら、次のボスが出現するまでにオプションを1個装備しておきたい。ベネットとの対戦の前にカプセルが余分にあるはずなので、すぐにでも装備できる。どうしても取れない場合は無理するな。



◀コーナーの途中で出現する敵でオプションを補充。敵の体当たりには十分注意しよう。



▶運が良ければ、次のボスが出現するまでにオプションを3個装備できる。

中ボス②攻略

ゆるやかなコーナーを抜けると、2体目のボスが登場する。このボスは後方に太いレーザーを撃ち、プレイヤー機に座標を合わせてくる。このボスもマクラム同様攻撃される前に倒したい。攻略法はマクラムとまったく同じ。座標合わせが肝心。



DATA
名前:ベネット
耐久力:40

▲このボスも、1体目と同じで、倒してもスコアが加算されない。



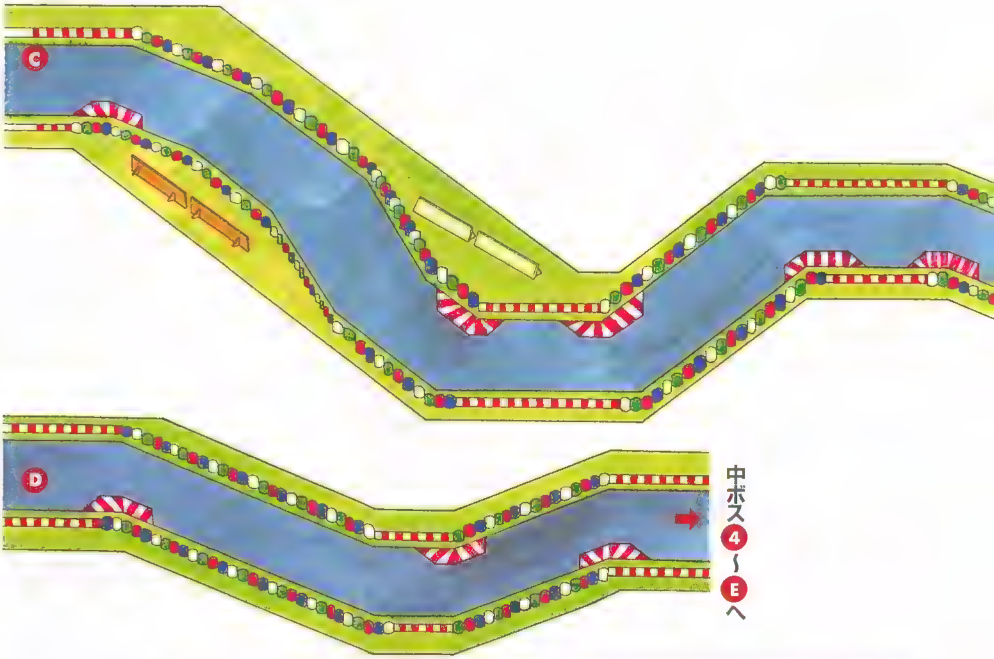
[illegible]

中ボス①を倒した次のコーナー手前でのタイム

ベネットを倒した時点で45秒台だったら文句なし。これ以上だったらもう1度やり直そう。



▲ベネットを倒した直後のタイムだ。



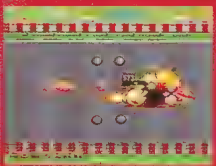
ポイントC　急なカーブは最初が大事!!

ベネットを倒すと、すぐに急なコーナーが出現。ここをミスしないで通るには、初めが肝心で、侵入ポイントが遅いと、曲がりきるまでに壁に当たることになる。コーナー手前の砂をギリギリでよけ、すぐに下へ移動。


◀コーナー中盤まで来たら、後ろ斜め下に入力しつつ進む。画面内に縁石が見えたらすぐに前方へ入力。すかさず後ろに戻り次のコーナーに備える。

中ボス3攻略

急なコーナーの後の連続カーブを越えると、3体目のボスが登場する。このボスはプレイヤーに向かって反射する鉄球を4個撃ち出す。この鉄球は上下の壁に反射するので、近づきすぎるとミスすることになる。



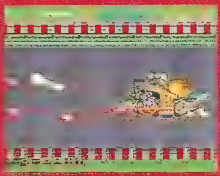
DATA
名前:フェリーニ
耐久力:48

◀反射鉄球は、座標さえ合っていれば左右の動きだけで避けられる。



攻略法はベネットと同じ。初めの座標合わせができていれば、1回の攻撃で倒せるだろう。

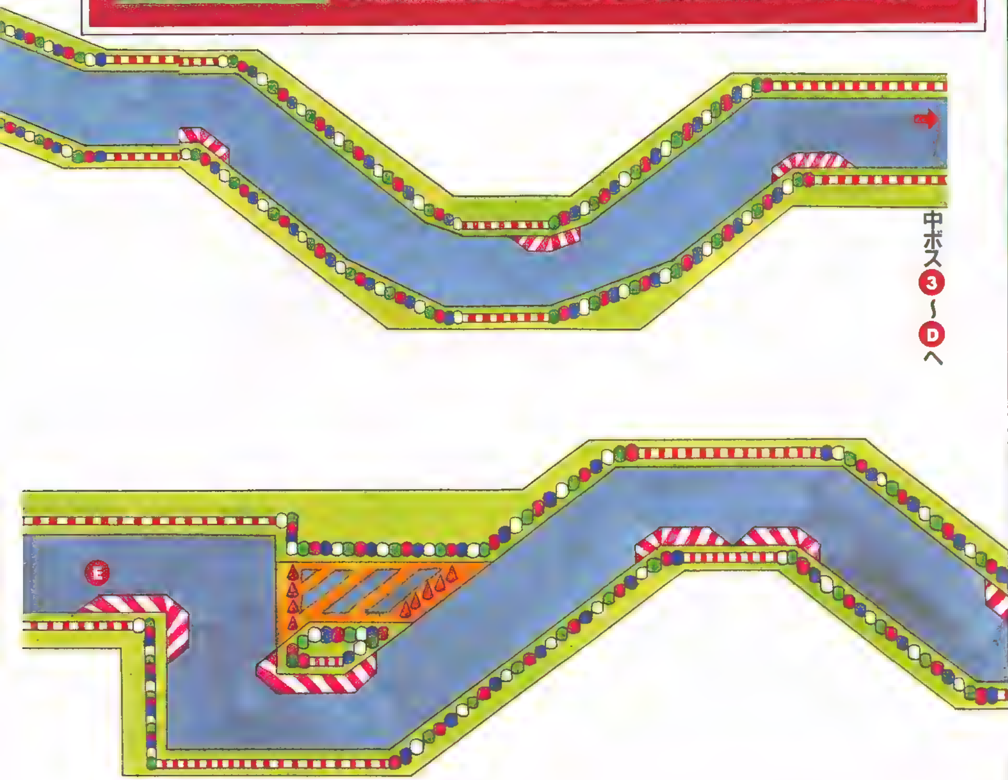
中ボス④攻略



DATA
名前:ウィリー
耐久力:64

◀ウィリーの攻撃は必ずよけることになる。なるべく最小限の動きで移動

最後のボスは、プレイヤーに向かって誘導レーザーを撃ち出す。このレーザーはプレイヤーに向かって飛んでくる。攻略法は、攻撃してくるまでに座標をキープし、攻撃してきたら後方に移動しつつ攻撃する。



■最後の試練は90°カーブ!!

最後のボスを倒すと、すかさず90度の直角カーブが待っている。このカーブはポイントCのカーブより短いが、角度がきつい。ここを無事に曲がるなら、あらかじめコーナーの下に見える縁石に乗っておくこと。曲がり始めたら後ろ斜め下に入力しつつ進もう。



◀この縁石に触れるようにしてコーナーを迎えること。まれに直角コーナーを曲がった直後にクラッシュしている車に遭遇する

おしゃべりパロディウス 全裏技公開

ここでは、実況おしゃべりパロディウスの裏技を一挙大公開。このゲームにはかなりの裏技が隠されていて、その数なんと16種類にも及ぶ。ここではその全ての裏技を網羅。このページを読めば、実況おしゃべりパロディウスが10倍楽しくなるだろう。

NORMAL GAME「めにゅー」画面で入力

同じキャラクターで2Pプレイが可能に!!

PS版コマンド

左・左・右・右・上・下・上・下・左・左・右・右・上・下・上・下・L2・R1・L1・R2・○・□の順に入力していく。

SS版コマンド

左・左・右・右・上・下・上・下・左・左・右・右・上・下・上・下・L・Z・X・R・C・Aの順に入力していく。



◀これでキャラクターの取りあいにならないで済む。ルパとルパなんかがかなりオススメ。このキャラだと死角がない。

いろいろな面で役に立つコマンド。同キャラプレイなので、キャラクターを取りあうことはなくなる。

隠しキャラクターを使用可能にする

PS版コマンド

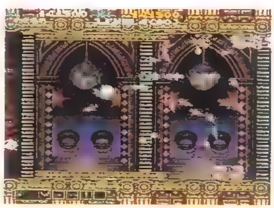
左・右・左・右・□・○・上・上・下・下・L2・R1・L1・R2・○・□・左・右の順に入力していこう。

PS版出現プレイ条件
青い妖精を140匹獲得することでプレイヤー画面に出現。

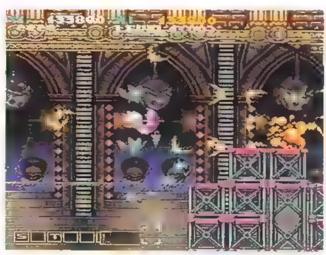
SS版コマンド

左・右・左・右・A・C・上・上・下・下・L・Z・X・R・C・A・左・右の順に入力する

SS版出現プレイ条件
青い妖精を140匹獲得することでプレイヤー画面に出現。



◀こちらはドラキュラくん。防御面が強く、あらゆる攻撃に対応できる機体だ くわしい情報はP.88に載っている。



▶こちらはキッド・ドラキュラくん。攻撃面が強力で、あっという間に敵を全滅させる。くわしくはP.88を読んでくれ。

P.88でくわしく紹介しているぞ!!

隠しキャラクターは、ノーマル、オマケ1＆2、ステージ全てに登場。

NORMAL GAME「おぷしょん1」画面で入力

NORMAL GAMEのステージセレクト

PS版コマンド

□・□・×・○・○・×・L1・R1・上・下・上・下の順に入力する。すばやく入力しないでもいい。ゆっくり確実に入力しよう。

PS版出現プレイ条件
青い妖精を70匹獲得することでオプション2に出現。

SS版コマンド

A・A・B・C・C・B・X・Z・上・下・上・下の順に入力する。このコマンドもゆっくりと入力しよう。

SS版出現プレイ条件
青い妖精を70匹獲得することでオプション2に出現。



◀いきなり最終ステージからプレイすることも可能。妖精を回収するときにかなり重宝する。妖精集めをするときに



▶ミスしたあとの復活の練習なんてのもできる。すべてのステージで復活できるようになろう。

ポイント 妖精をすべて獲得するときにかなり役立つ。ぜひとも活用したい

NORMAL GAMEのラウンド(周回数)セレクト

PS版コマンド

下・下・下・下・上・上・上・上・右・右・右・下・上・左・左・左・□・○の順に入力しよう。数を間違えないように注意しよう。

PS版出現プレイ条件
レベル4以上をクリアする

SS版コマンド

下・下・下・下・上・上・上・上・右・右・右・下・上・左・左・左・A・Cの順に入力する。数を間違えないように。

SS版出現プレイ条件
レベル4以上をクリアする



◀いきなり8周目をプレイ。かなりの弾数に度肝を抜かれる。この難易度をクリアできれば完璧。ノーミスクリア可能か？



▶8周目となると、1度のミスが命取りになる。ミスしないで進むのがベストだが……かなりつらいかも

ポイント ゲームレベルを8に設定し、8周目からスタート。クリアできるかな？

NORMAL GAME「おぷしょん1」画面で入力

NORMAL GAMEでフリープレイを設定する

PS版コマンド

R2・R2・L1・L1・L2・R1・L2・R1・□・×・○・左・右と順に入力する。ボタンを間違えないように注意。

PS版出現プレイ条件
レベル4以上を一度もコンティニューせずにクリアする

SS版コマンド

R・R・X・X・L・Z・L・Z・A・B・C・左・右と順に入力する。ボタンの押し間違いのないようにしよう。

SS版出現プレイ条件
レベル4以上を一度もコンティニューせずにクリアする



◀出現条件を満たすか、コマンドを入力すると、おぷしょん2にフリープレイのオン／オフが、新しく追加されるのだ


▶コマンド入力をせず、条件を満たして出す場合は、おぷしょん1で残機設定を増やしてから挑戦しよう。クリアしやすくなるだろう。

ポイント これを使えば、「クレジットが足りなくてゲームオーバー」という状況がなくなる。

NORMAL GAMEでプレイ中無敵に設定する

PS版コマンド

×・×・×・×・□・×・○・×・×・×・×・○・×・□・L1・R1・□・×・○の入力を2度繰り返す。

PS版出現プレイ条件
レベル4以上を一度もミスせずにクリアする

SS版コマンド

B・B・B・B・A・B・C・B・B・B・B・C・B・A・X・Z・A・B・Cを2度繰り返して入力する。

SS版出現プレイ条件
レベル4以上を一度もミスせずにクリアする



◀出現条件を満たすか、コマンドを入力すると、おぷしょん2に、無敵のオン／オフが新しく追加される。オンにすれば無敵になれる。


▶オマケ1とオマケ2だと、無敵になることができない。この効果は、ノーマルモード以外で使うことはできないのだ。

ポイント ステージセレクトと組み合わせれば、妖精を簡単に探し出すことができるのだ。

NORMAL GAME「おぷしょん2」画面で入力

NORMAL GAMEでゲームレベル8を出現させる

PS版コマンド

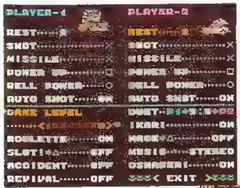
下・下・上・上・右・左・右・左・○・□・□・○の順にコマンドを入力する。○・□・○・□と入力しないように気をつけよう。

PS版出現プレイ条件
レベル7をクリアする

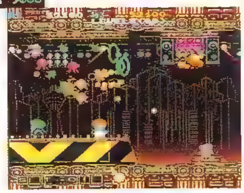
SS版コマンド

下・下・上・上・右・左・右・左・C・A・A・Cの順にコマンドを入力する。コマンドを間違えないように注意しよう。

SS版出現プレイ条件
レベル7をクリアする



◀出現条件を満たすか、コマンドを入力すると、おぷしょん1のランクに、レベル8が新しく追加されるのだ。



▶限界まで難しくなった難易度、レベル8を体験してみよう。敵のスピードや弾のスピードが異常に速くなっているのだ。

ポイント 極端に難しいレベル8を物はためしで挑戦してみるのもいいかも。ただし、一度ミスすると復活するのはかなり難しい。

OMAKE-1「めにゅー」画面で入力

OMAKE GAME1でゲームレベル8を出現させる

PS版コマンド

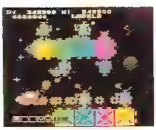
下・下・上・上・右・左・右・左・○・□・□・○の順にコマンドを入力する。コマンドはあせらず入力しよう。

PS版出現プレイ条件
レベル7をクリアする

SS版コマンド

下・下・上・上・右・左・右・左・C・A・A・Cの順にコマンドを入力する。コマンドは正確に入力しよう。

SS版出現プレイ条件
レベル7をクリアする



◀スコアはレベル8が一番稼ぐことができる。敵の攻撃はとてつもなく激しいが、真のハイスコアを目指すなら、レベル8で挑戦してみよう。やってみる価値はあるだろう。



▶レベル8は、クリアボーナスが高いので、クリアするだけでもかなりのスコアを出すことができる。キミはどれくらい出せる？

ポイント とにかく高いスコアを目指すなら、一度はこのランクをプレイしてみよう。敵の攻撃は厳しいが、クリアすれば、かなり高いスコアを出せる。

●全裏技公開●

OMAKE-2「めにゅー」画面で入力

OMAKE GAME2でレベル8を選択

PS版コマンド

下・下・上・上・右・左・右・左・○・□・□・○の順にコマンドを入力する。コマンドを間違えないようにしよう。

PS版出現プレイ条件
レベル7をクリアする

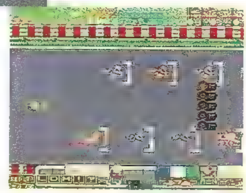
SS版コマンド

下・下・上・上・右・左・右・左・C・A・A・Cの順にコマンドを入力する。コマンドは正確に入力しよう。

SS版出現プレイ条件
レベル7をクリアする

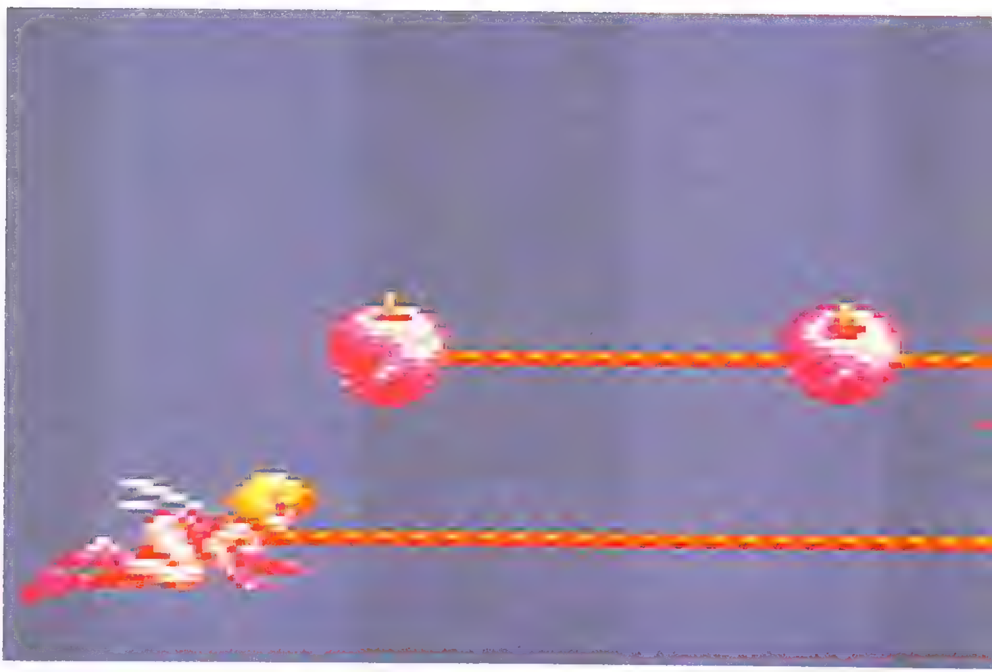


◀レベル8になっても、おまけ2のタイムアタックに関しては、レベル4と比べても難易度に大きな変化はないのだ。



▶レベル8でも、スゥを使った方が速いタイムを出しやすいことに違いはない。このランクでどれくらいのタイムが出る？

ポイント ランクが高くなったからとはいえ、コースや敵の耐久力に変化はないので、できることならこのレベル8でも同じタイムを出したい。



タイトル画面で入力

スペシャルなゲームデモを見られる

PS版コマンド

タイトル画面からフェードアウトして、ゲームデモに移るときに１Ｐ側のコントローラのＬ１とＲ２を押し続ける。

PS版出現プレイ条件
なし

SS版コマンド

タイトル画面からフェードアウトして、ゲームデモに移るときに１Ｐ側のコントロールパッドのＸとＺを押し続ける。

SS版出現プレイ条件
なし



◀このタイトル画面から、コントローラ１Ｐ側のそれぞれのボタンを、ゲームのデモが始まるまで押し続けるのだ。



▶始まるのは、タイムアタック最速プレイのデモ。結果は出ていないが、かなり速いタイムで完走しているのだ

ポイント このタイムアタックのデモでは、やはりというか、当然というか、「スゥ」を使用している。このキャラがやはり一番速いタイムが出るのか？



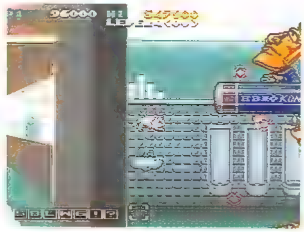
NORMAL GAMEでポーズ中に入力

ゲーム中に一度だけクレジットを9にする

PS版コマンド

下・下・下・×・○・×・○・△・□・△・□・上・上・上・左・右・左・右・左・右の順にコマンドを入力する。

PS版出現プレイ条件
なし

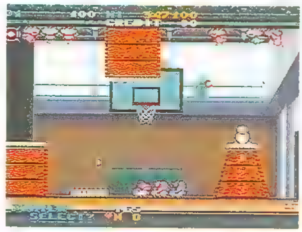


◀コマンドはポーズ中に入力する。一度失敗したら、ポーズを一度解除して、再度ポーズをかけてからコマンドを入力すること。

SS版コマンド

下・下・下・B・C・B・C・Y・A・Y・A・上・上・上・左・右・左・右・左・右の順にコマンドを入力する。

SS版出現プレイ条件
なし



▶このコマンドは、一度しか効果がないので、入力する場合は、クレジット数が残り0になってから入力した方がいいのだ

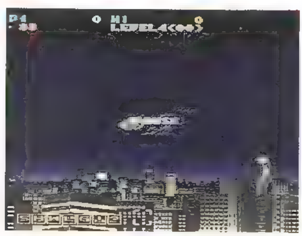
ポイント　役立つコマンドではあるが、このコマンドより、フリープレイのコマンドを入力した方が良い。

ゲーム中に一度だけ残機を9にできる

PS版コマンド

上・下・左・右・□・□・左・右・□・○・上・下の順にコマンドを入力する。コマンドは正確に入力しよう。

PS版出現プレイ条件
なし



◀コマンド入力が成功すると、コマンド成功音が鳴り響く。鳴らなかったら失敗。ポーズを一度解除して再びコマンドを入れよう。

SS版コマンド

上・下・左・右・A・A・左・右・A・C・上・下の順にコマンドを入力する。コマンドはゆっくり入力してもOK。

SS版出現プレイ条件
なし



▶このコマンドも、残機が少なくなってから入力しよう。なお、残機が9機以上ある場合は、コマンドの入力は受け付けない。

ポイント　このコマンドは、1Pの残機を増やす場合は1P側、2Pの残機を増やす場合は2P側のコントローラで入力しよう。

NORMAL GAMEでポーズ中に入力

NORMAL GAME中で無敵になることができる

PS版コマンド

○・□・○・□・○・R１・L１・R１・L１・R１・△・×・△・×・△・のコマンドを２回繰り返して入力する。

PS版出現プレイ条件
なし

SS版コマンド

C・A・C・A・C・Z・X・Z・X・Z・Y・B・Y・B・Yのコマンドを２回繰り返して入力する。

SS版出現プレイ条件
なし



◀このコマンドも、スーパーだ無敵コマンド入力時の音が鳴く。なお、コマンドはゆっくり入力しても受け付けてくれるのだ



▶コマンドの入力に成功すると、レベルのところに、「MUTEKI」とLEVELの位置に表示されるのだ

ポイント　おぷしょんの無敵コマンドと違い、プレイ中いつでも無敵になることができるのだ。

NORMAL GAMEでステージ中に一度だけフルパワーに

PS版コマンド

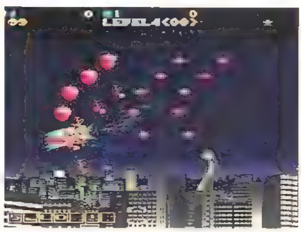
△・△・×・×・□・○・□・○・L２・R２・L１・R１の順にコマンドを入力する。コマンドは正確に入力しよう。

PS版出現プレイ条件
なし

SS版コマンド

Y・Y・B・B・A・C・A・C・Y・B・X・Zの順にコマンドを入力する。コマンドはゆっくり入力してもOK。

SS版出現プレイ条件
なし



◀コマンドを入力すると、瞬間的にスピードが最強に、ノーマルショットも一気に最強になる。これ装備にバリアが追加される



▶ロードブリティッシュのように、バリアを装備しているキャラは、パワー最強状態になるので、ニ…お得なコマンドだ

ポイント　第一文字などを持っている状態でこのコマンドを入れると、バリアが優先され、ベルパワーはなくなってしまうのだ。

NORMAL GAMEでポーズ中に入力

NORMAL GAME中に自爆できる

PS版コマンド

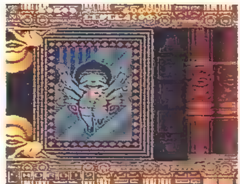
上・上・下・下・左・右・左・右・×・○の順にコマンドを入力する。成功するとコマンド入力成功音が鳴り響く。

PS版出現プレイ条件
なし

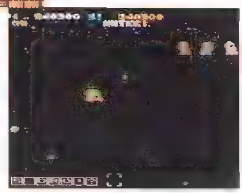
SS版コマンド

上・上・下・下・左・右・左・右・B・Cの順にコマンドを入力する。コマンドはゆっくりでも受け付けてくれる。

SS版出現プレイ条件
なし



◀コマンドを入力をした後に、ポーズを解除すると、いきなり自機が自爆する。ハッキリいって役に立たないコマンドだ。



▶唯一の利用価値のある場面は、無敵になっているとき。無敵の状態でも、このコマンドを入力すれば、自爆できるのだ

ポイント コナミの伝統のコマンド。コマンドは1Pが自爆するなら1P側、2Pが自爆するなら2P側のコントローラで入力すること。

ステージ2でポーズ中に入力

ステージ2のBGMをボーカルバージョンにする

PS版コマンド

L1・L1・R2・R2・R1・L2・R1・L2・左・下・右の順にコマンドを入力する。コマンドは正確に入力しよう。

PS版出現プレイ条件
なし

SS版コマンド

X・X・B・B・Z・Y・Z・Y・左・下・右の順にコマンドを入力する。コマンドはゆっくり入力してもOK。

SS版出現プレイ条件
なし



◀コマンドの入力に成功すると、普段のBGMにボーカルが追加される。なお、ステージ2ならどこで入力してもOK。



▶コマンド入力後にミスしても、コマンドの効果は残っている。ノーマルゲームをクリアするまで解除はできないのだ。

ポイント リバイバルが「OFF」になっていると、ミスしたときボーカルが最初からになってしまう。最後まで聞きたい場合は、「ON」にしておこう。

実況おしゃべりパロディウス

高度な攻略

OSHABERI PARODIUS

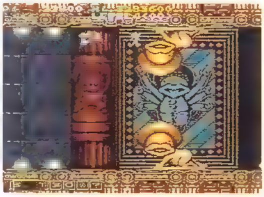


高度な攻略 ノーマルゲーム 編

ここでは高度な攻略と称し、より確実な、より高得点を出せるようになるための攻略法を紹介する。とはいっても各ステージごとに、というわけにはいかないので、ここでは考え方を中心に「実況おしゃべりパロディウス」というゲームを攻略する。

■[illegible]だけでなくスコアにも[illegible]ろう!!

遊び方については個人の自由なので、とやかく言うつもりはない。が、せっかく成績表や順位表などの要素があるので、できることならハイスコアを目指したい。このゲームにはいたるところにボーナスが隠されている。これを見逃す手はないだろう。



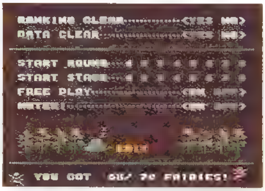
◀このゲームは2万点で増えた後、10万点稼ぐ度にキャラクターのストックが増える。隠しボーナスは、クリアするために必要な要素

■妖精は全8ステー[illegible]で70匹[illegible]れている

実況でときどき「どっかに妖精さんがいるよ」と言われることがある。ノーマルゲームでは、ある場所を撃つと妖精が出現する。この妖精を取ることにより、1万点が加算される。が、それだけではない。裏技のページを見てもらうとわかるが、一定数獲得することでいろんなことができるようになる。ぜひともすべての妖精を見つけ出そう。



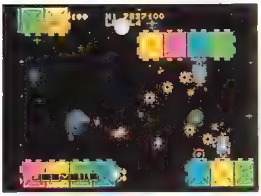
◀これが妖精。何もない空間を攻撃することで出現。取ると1万点



▶ノーマルゲームのオ[illegible]2で取得数を[illegible]

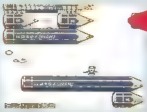
■地形を[illegible]するショットが[illegible]ると楽だ

妖精探しをするときは、地形を貫通するショットがあると楽。貫通ショットがなくても青ベルや緑ベルの効果を使えば探し出すことができる。最初の70匹は解りやすいところに隠れているが、裏の（最初の70匹を見つけ出すと出現）妖精はほとんどが地形の中にいる。



◀こ[illegible]いるので[illegible]バリアか青ベル、または緑ベルでないと取れない　赤ベルかウパ・ルパのメガクラッシュでも可

ミケ・ラン・そいつ



▲この3キャラクターは、貫通弾を装備している。出すだけならかなり便利だ。



他のキャラクターは

その他のキャラの場合は、ベルの効果を利用するか、全方位バリアの効果を利用するしかないだろう。

■スーパーボムでさらにスコアを稼ごう!!

青ベルを使ったからといって、高得点が入るわけではない。特定の敵や特定の敵が吐き出す弾を破壊することによってさらにスコアを稼ぐわけだ。ベルキャリアなどの敵に使うと、高得点が望める。



◀ステージ1のベルキャリア。弾を吐き出したらすかさずスーパーボムを使うと千点も加算される。

特定の敵の弾もスコア



◀これはステージ3で出現するベルキャリア。本体から数字が出てそれが多方向へ散らばる。ここで青ベルを使うと……。



◀このように数字がすべて1000点になる。合計で1万点以上のボーナス。弾を破壊すると点になる敵は他にも存在する。

■ベルは少しだけなら併用可能だ

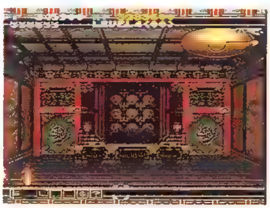
下の表はベルの相性表のようなもの。例えば青ベルの効果を使ったとする。効果のあるうちに緑ベルを取ると、効果が消えると同時に無敵になるわけだ。他にもあるようだ。

	青ベル	緑ベル	白ベル	赤ベル	紫ベル
青ベル		○	×	×	○
緑ベル	○		×	×	×
白ベル	○	○		×	○
赤ベル	○	×	○		○
紫ベル	○	○	○	○	

警告 上の表は、効果が消えると同時に次の効果に自動で移り変わるということで、同時に発動するわけではありません。あしからず。

■ほとんどのボスには安全地帯がある

最後に。ノーマルステージで出現するボスには、ほとんどの場合安全地帯が存在する。中にはそこにいれば自動で倒せる、なんてものも存在する。安全地帯のあるボスは、ステージ1、2、4、6、8だ。どこにあるのかはプレイヤー自身の手で探してほしい。



◀ゴエモンコンパクトは、一見本体に触っているように見えるのだが、当たったと見なされていない。大抵は画面の斜め上で大丈夫

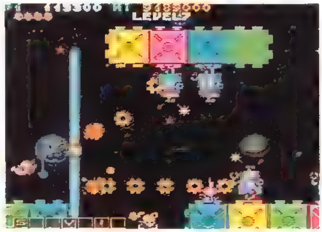
高度な攻略 オマケ1 オマケ2 編

このページでは、オマケ１、２では入りきらなかった攻略法を紹介。

とにかくオマケステージは奥が深い。とくにオマケ１はちょっとの判断ミスで高得点を逃すことになる。けっこう見逃している部分も多く、損していることが多いのだ。

オマケ1
あらゆるものが点数に化ける

そう、このステージではあらゆるものが点数につながると思っていい。点が入らないのは壁と障害物ぐらいで、すべての敵は倒すとスコアが加算される。が、壊すことで逆にスコアが下がる敵もいるので注意。



◀破壊できるものはほとんど点に化ける。これを念頭に置きプレイしよう。そうすればおのずとハイスコアが見えてくるはず。

■敵の弾も高得点になる

敵の中には本体を倒すより、本体の吐き出す弾の方が高得点を得られる場合がある。序盤で出現するロボットは、破壊できる弾を大量に吐き出す。レベル８でプレイした場合、コアラ地帯にいく前に軽く50万点を越えられるだろう。

弾で稼げる敵



◀序盤で登場するベルキャリア。弾１個が1000点。



◀チョコレートの壁で出現。弾１個で800点。



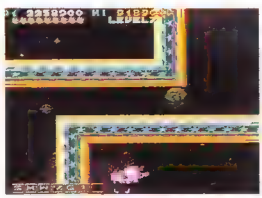
◀序盤で登場するロボット。弾１個が1000点。



◀ベルキャリア。倒すと機雷が出現。１個5000点。

■どうしても、というときはわざとミスする

緑ベルが必要なところで、ベルが手に入らない。こういった状況がよくあることだろう。こういうときはどうするか？　不本意だが、わざとミスすること。オマケゲームでは、ミスすると４個のベルを吐き出す。このとき出るベルを利用するわけだ。



◀１機失うと10万点の損になるが、それを上回るほど稼げるところでは仕方がない。ベルを取るときは、他の３つを先に回収する。

目標スコアは1200万点台

これくらいのスコアは出してもらいたい。まずはクリアできるようになるまで練習し、それから少しずつスコアを上げていこう。

●ベルはなるべく逃がさない

できることならすべてのベルを回収したいが、そういうわけにはいかないだろう。巨大ベルだけは逃さないように。

●ゲームレベルは"7"がいちばん

本当はレベル８でプレイすることを勧めるのだが、このレベルでプレイするにはかなりの練習が必要。ちなみにレベル８でプレイした場合、1300万点までたたき出せる。

オマケ2
最初から最後まで5速

オマケ2はタイムアタック。このモードでは、スピードを上げる度にスクロールスピードがアップする。最速タイムを目指すなら最高速の5速でプレイすること。いかに早く最高速になるかが、最速タイムへのカギとなる。



◀最初のコーナーに差しかかる前に5速になっているのがベスト。コーナーに入ってまだ4速の場合はやり直し

■ロケットスタートはシグナルと同じタイミングで

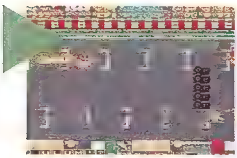
最速タイムを出すための絶対条件。ロケットスタートを成功させないとタイムが大幅に遅くなる。そのロケットスタートを成功させるためのコツだが、5つめのシグナルが点灯した後、一定のタイミングでボタンを押す。



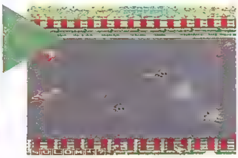
◀5つめのシグナルが点灯したらボタンを押す用意をしよう。押すタイミングが早すぎるとペナルティーになり、プラス10秒加算される

■中ボス1までのパワーアップパターン

ここでは初めのボスが出るまでのパワーアップパターンを紹介。スタート直後の行動によってタイムが変わってくる。最初の無敵を利用して、一気に最高速までパワーアップしよう。最高速になってからオプションを装備し、次にレーザーを装備する。



▲スタート直後はパワーアップボタンを連打する



▲ここで出現する赤カプセルでオプションを装備する



▲ここでレーザーを装備できればベスト。ボスに備えよう

中ボス1へ

■ベルパワーは無視しても平気!!

このステージでもベルが出現するが、無理して取る必要はない。緑ベルは意味がないし、青ベルもスクロールの関係上頼りない。他のベルも攻撃力を下げるだけで逆に損をする。

目標タイムは1分05秒台

最初のパワーアップにもよるが、すべてがうまくいけば、これくらいのタイムはたたき出せる。スゥを使った時のみだけどね。

●ロケットスタートは必ず成功

当たり前。これを成功させないようではまるで話にならない。完璧になるまで練習しよう。

●中ボス1までに5速になること

厳密に言うと、最初のコーナーに差しかかる前に最高速になっていること。コーナーに入ってもまだ4速の場合は始めからやり直そう。最速タイムを出すなら妥協は禁物。

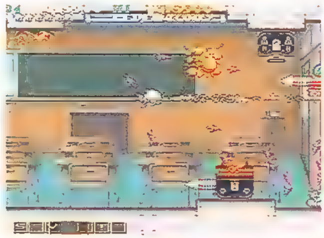
隠しキャラクター紹介

ここでは隠し要素の１つ、隠しキャラクターについて紹介する。出し方についてはP.74に載っているのでそちらを見てもらいたい。

さて、この隠しキャラクターだが、元ネタがあり、そのゲームは過去にファミコンで発売されているソフトなのだ。

■コミカルアクションからの参戦

もともとはアクションゲームで登場したドラキュラくんと、キッド・ドラキュラ。実況おしゃべりパロディウスに参戦しても違和感がまるでない。隠しキャラの理由によくありがちな「反則レベルの強さ」というわけでもなく（かなり強いけど）かなり扱いやすい。初心者にとくにオススメするキャラクターだ。



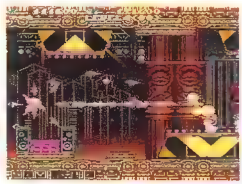
◀見たかい？実戦にかなり強力な武器を使いこなす。通常のキャラクター！にはない独特な武器を装備できる。万能タイプと言える

■全キャラクターの中で最強といえる強さ

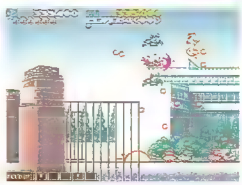
確かにかなり強い。が、それはプレイヤーの使い方次第で、使い方が良くないと強さを半分も発揮できないだろう。



◀ドラキュラくんとキッド・ドラキュラを使って2人同時プレイをすれば、死角がなくなる。とはいってもお互いの息が合っていないとダメ

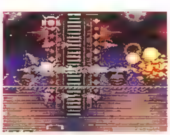


◀前方に強力な爆発するミサイルを撃ち出す。最強になると5連発が可能に。ペース調整をしにくいのが難点

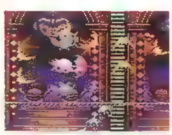


◀上下にオプションを付けるのだが、このオプションが敵の弾を吸い取ってくれる。バリア代わりとして利用できる

攻めの強さなら **DRACURA KUN** 防御なら **KID.D**



ドラキュラくんは前方に強力なミサイルを撃ち出し、8方向のホーミング弾を発射する。



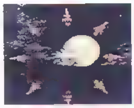
こちらは上下のオプションから反射弾を発射。上下のオプションが弾を防いでくれる。

出現方法はP74を見よう

隠しキャラクター
DRACURA KUN

とにかくショットが強力。通常時はホーミング弾とミサイルがあれば何の問題もない。ベルを調整しづらいが、これだけの攻撃力があれば、ベルパワーに頼ることなく進むことができる。バリアは、敵の攻撃を受ける度に色が変化するため、わかりやすい。ノーミスクリアを目指すなら、ドラキュラくんを使う。バルカンとホーミングは併用不可。

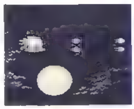




ニードルクラッカー 最大で8方向に攻撃できるようになる。敵を自動追尾してくれるのがうれしい。



マクロミサイル 敵に当たると爆発するミサイルを発射。最大で5連射までパワーアップする。



グレードアップ パワーアップ専用のゲージ。最大で4段階までパワーアップ可能だ。



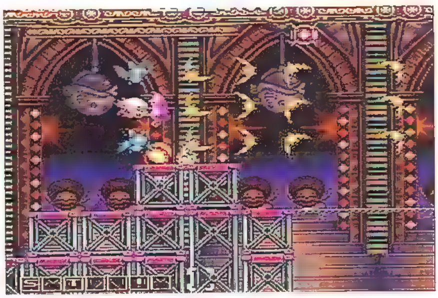
ラウンドバルカン 押しっぱなしにしていると前方に向かって発射し、離すと後方を攻撃できる。

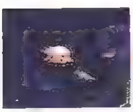


フォースフィールド 耐久力：3の全方位バリアを張る。攻撃を受ける度に青→黄→赤と変色していく。

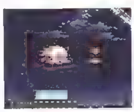
隠しキャラクター
KID.D

こちらは防御面が強力なキャラクター。画面内を跳ね返るリフレクトや、後方を攻撃できるテイルガンは魅力的。また、上下のオプションは敵の体当たりや弾を完全に防いでくれる。武器を併用できる唯一のキャラクター。

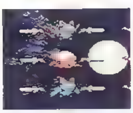




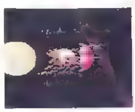
スプレッドボム 敵に触れると爆発するミサイルを発射。爆発した後にも攻撃力がある。最高で5連射。



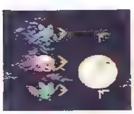
グレードアップ パワーアップ専用のゲージ。最大で4段階までパワーアップ可能だ。



テイルガン 前方と後方にショットを撃ち出す。装備する度にオプションが付く。最大で2つ。



シールド 耐久力：16の前方位バリアを張る。上下にオプションが付いている状態で付けると強力。



リフレクト 敵や壁に当たると跳ね返る弾を撃ち出す。テイルガン同様装備する度にオプションが付く。

テイルガン・リフレクトは併用可

このキャラクターのみの特典。さらに2つ同時にパワーアップすることも可能。2つを併用すれば死角がなくなる。

バックアップ活用法

ここではバックアップを利用したちょっとしたテクニックを紹介。すべての裏技が可能になっていればまるで意味がないことだが、それでも知っているといないではけっこう差がある。このページのテクニックを使う前に、データの空きがあるかを確認しておこう。

■プレイステーションの場合

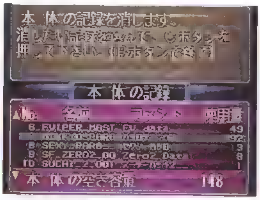
プレステの場合はメモリーカードが必要。さらにこのメモリーカードにデータの空きがあること。ない場合はいらないデータを削除。



◀データの空きを調べるときはソフトを入れないで電源を入れて、「メモリーカード」を選択しよう。ここでデータを削除できる

■サターンの場合

サターンの場合は、本体側のバックアップと別売のバックアップカートリッジに分れる。両方あればまず問題ないだろう。



◀フタを開けた状態で電源を入れて、「保存データ画面」(上段真ん中のアイコン）を選択ここでさらに消すを選ぼう。

バックアップ活用法とは？

さて問題のバックアップ活用法だが、まずは最強状態でゲームをスタートする方法。これは至って簡単で、パワーアップした状態をセーブし、ロードしてパワーアップ。それをまたセーブ、といった具合に繰り返す。キャラクターのストック増やしについては、下を参照。



◀ステージ1で、建物が見えるまでに出現する敵を利用しパワーアップ。ある程度パワーアップしたらセーブし、すかさずロードする

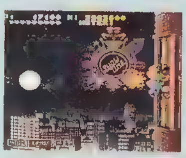
■残機稼ぎの手順

基本的には同じ手順。この方法を利用すれば、時間はかかるけどかなりストックを増やせる。最大で255機まで増やせるのだ。



◀これだけのストックがあれば、まずゲームオーバーにはならない。また、このゲームでは、200万点以上は増えない。

ステージ1の場合



◀建物の入り口付近で登場するベルキャリアを倒す。この敵を倒すとベルを6個出すので、かなりの点が入る。ここで2万点以上稼いだら、すかさずポーズ。

▼

ポーズをかけたらセーブを選ぼう。セーブされたことを確認したらすぐにロードする。

▼

ロードしたらベルキャリアの敵を倒し、またセーブ。

実況おしゃべりパロディウス

開発スタッフインタビュー

OSHABERI PARODIUS

数々の名作シューティングを世に送り出した、コナミ開発スタッフ。その開発スタッフに『実況おしゃべりパロディウス』について熱く語ってもらった。開発秘話を中心にアブない話(?)なども交え、いろんなことを聞き出してきた。攻略上でためになる話も聞けたのだ。





一早速ですが、まずプレイステーション・セガサターンの移植にあたって苦労した点はどのようなことでしょうか？

櫻井：スーパーファミコンからの移植ということで、どのようなところで差を付けるか、ですね。スーパーファミコンに比べてハードの制約が少なく、できることが多いので、まず何を積めこむか？　という点で悩みました。

齋藤：僕はＳＳのゲームのシステム部分を担当したんですが、苦労した点というのは特にないですね(笑)。けっこう楽しんでできたんじゃないかと。

柴田：う～ん、どこかな(笑)？　ＰＳとＳＳの違いをいかにして出すか、てとこかな？　どっちかというとサウンドのほうが苦労したんじゃないか？

岩田：う～ん、サウンド面がパワーアップするということで、実況の部分に力を入れたんですけど、逆に力を入れすぎて入らなかった部分が多かったとこかな？

上原：当然ですが今回スーファミと音源が違うでしょ。だからＢＧＭのアレンジもより聴かせるものにしなくちゃいけないんです。

一確かに。個人的にはステージ１なんかが気に入っているんですよね。

上原：本道のパロディウスにも差をつけたかったですし。

一実況のセリフで苦労した点、また、どんな感じでセリフを決めたのでしょうか？

岩田：基本的にはみんなで意見を出し合って決めて、その中から僕が選んだんです。で、収録のとき、八奈見さんと小原さんに「こんな風には言わないでしょ」とか言われたりして、さらにアレンジしてもらったんです。



上原さん
サウンドプロデューサー



岩田さん
サウンドディレクター



柴田さん
PS・SSシステム面担当

とは言っても最終的には僕の趣味ですけどね（笑）。
ーみなさんは実際にどのようなキャラでプレイしますか？
櫻井：立場上すべてのキャラでプレイしますけど、趣味で遊ぶならロードブリティシュかビックバイパーかな。
齋藤：僕はビックバイパーかな。
ー基本に忠実に。
齋藤：というか昔からシリーズ通してビックバイパーなんですよね。
柴田：みんな同じじゃない(笑)。キャラクターってドラキュラとキッド・ドラキュラも入れんの？
ー確かに。あのキャラクターって強すぎますよね。特にキッド・ドラキュラは。
櫻井：今のところ切ってください（笑）。
ーえ、アレってまずいんですか？
齋藤：16キャラの中だったら、そいつかなぁ。
ーそれはまた珍しいですね
齋藤：かなりおいしいキャラじゃない？
岩田：僕もビックバイパーかな。
上原：あまり遊ぶ機会がないんですけど、趣味で遊ぶんならロードブリティシュですね。
ーけっこう意外ですね。個人的にはルパが強くて好きなんですけど。さて次の質問なんですが、みなさんは、普段どのようなゲーム、というよりどのようなジャンルのゲームで遊びますか？



櫻井：僕はどちらかというと、アーケードよりコンシューマーのソフトの方を遊びますね。最近ではC社さんのバイ○ハザードかな？
齋藤：僕はシューティング全般です。最近ではT社さんのレイス○ームにはまっていました。最近格闘ゲームが流行っていますけど、ついていけない部分が多くて。シューティングって個人でプレイするものじゃないですか。そこがいいんですよね。
柴田：自分のところのゲームが出てないような気がするけど、いいのかな(笑)。僕はおもしろければなんでも。最近ではやっぱりバイオ○ザードかな？



齋藤さん
SSのハード・システム担当



櫻井さん
ゲームプランナー



岩田：僕はスポーツモノが好きなんで、よくサッカーや野球のゲームで遊びますね。自社のゲームなんですけど、実況シリーズのスポーツもの。いろんな部分で参考にさせてもらってます。

上原：手軽に遊べるモノが好きですね。最近では、仕事の関係上自社のセクシーパロディウスをよくプレイしていたような気がします。

一確かに最近は格闘ゲームが台頭していて、シューティングの影が薄くなっていていますよね。次にいこうと思うのですが。他のパロディウスシリーズと比較して、とくに意識しているところ、またプレイヤーに違いを知って欲しいことがあればお願いします。



◀アブない話が多かった柴田さん。とにかく盛り上げてくれた人だ。

櫻井：まずグラディウスという本筋があって、次にパロディウスという本道がありますよね。言わば実況おしゃべりパロディウスは、その本道に添って走る側道なんです。単に本家パロディウスの亜流としてではなく、本家から生まれたまったく新しいゲームとして考えているんです。セクシーパロディウスがこんなふうだったから実況おしゃべりパロディウスのほうは……といったことはとくに考えていません。まったく別のゲームとしてプレイしてもらいたいですね。

齋藤：家庭用のゲームなので、自由度がかなり高いと思います。見て欲しいところは、すべてですね。

柴田：同じく。もともとバランスのほうは見てないのでシステム的に言うと、より遊びやすくなったところでしょうか。

岩田：実況おしゃべりパロディウスには、他のシリーズにはない実況があるんで、そういった部分じゃないかな。

上原：僕は曲のほうも手がけているので、BGMのほうで本家のセクシーパロディウスと差がつけば、と思っています。けっこう最近耳にする曲を中心に入れてあります。

一そうですね。けっこういろんなジャンルの曲が流れますよね。

上原：そう。今回はポップスとか、ダンス系の曲とか耳に残りやすい曲を意識しました。

一ユーザーに対する、実況おしゃべりパロディウスのプレイスタイル、というか心構えなどはないでしょうか？

櫻井：心構えですか（笑）。これといってないですが、とにかく今回は自由度の高いゲーム、やればやるほどハマルゲームに仕上がっているので、とにかくいろんなふうに遊んでもらえばうれしいですね。

齋藤：プレイの心構えですか？　とくにこういうふうにしてプレイしろ、というのはないですけど、とにかくやりこんでもらいたいで



す。ノーマルゲームで遊んだら次はオマケのほうも遊ぶと。
柴田：心構えって言われても、ねぇ。じゃあプレイするときは、タコの格好をして正座しながら、てのはどうでしょうか（爆笑）？
ープレイする人には必ず？
柴田：冗談ですけど(笑)。とくにはないですね。個人個人存分に楽しんでもらえればいいんじゃないですか？　このゲームは途中でセーブできますし、今日はここまで進んだから、これから先はまた明日、みたいな。
岩田：タコの格好ですか？　とくにはないですけど……。実況も始めのほうは聴いてもらえると思うけど、プレイ回数が多くなってくると飽きてしまうと思うんです。
ーでもすべての実況を聴くとなると時間がかかるんじゃないですか？　今回は２人同時のデュエット実況もあることですし。
岩田：けどシューティングって基本的には１人で遊ぶゲームじゃないですか。ですからどうしても片方の実況しか聴けないんですよね。
上原：心構えというか、いろんなかくしをみつけて欲しいですね。
ー最後に今後のパロディウスシリーズの行方について教えて頂けますか？
櫻井：今後も本道のパロディウス共々進化していくんじゃないでしょうか？　あくまで実況の方は側道なので、お互いが交差することはないと思います。
齋藤：これはシューターとしての意見なんですが、ゲームのスタイルを変えない範囲での進化……というより、よりおもしろくなってくれるとうれしいですね。
柴田：え？　次のパロディウスですか？　ついこないだまで実況の方を手がけていたので、まだどういったものになるのかは考えてないですね。今回ＰＳの方でポリゴンを利用したところがあるので、次回はフル・ポリゴンなんかどうでしょうか？
岩田：僕も同意見ですね。
上原：さらに曲をパワーアップさせる？　次はどうなるのかなぁ。



どうもおつかれさまでした!!

OFFICIAL GUIDE
OSHABERI PARODIUS

実況おしゃべりパロディウス~forever with me~ 公式ガイド

STAFF

● Supervision
コナミ株式会社
CP事業部

● Produce
NTT出版株式会社
中村光伸

● Planning&Editing
NTT出版株式会社
田中健二・田中一郎
有限会社プロスペック
江口貴博・倉持征木・太刀川政男

● Assistant
杉山英夫

● Design&Layout
有限会社ゴリラ
大岡善直・相京厚史

● CoverDesign
株式会社コロムビア クリエイティヴ
井上高彰

● Map Illustaration
青木 純

● Photograph
有限会社ハンドメイド
柴泉 寛

初版発行●1997年1月20日

発　　行●コナミ株式会社
発　　売●NTT出版株式会社
東京都目黒区下目黒1-8-1　アルコタワー
TEL 03-5434-1010　URL http://www.nttpub.co.jp
印 刷 製 本●三晃印刷株式会社
写植・版下●三晃印刷株式会社
ISBN4-87188-839-8 C0076

定価はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
ゲーム内容に関するご質問には一切お答えできません。

ISBN4-87188-839-8 C0076

NTT出版

KONAMI

NK016

Creative Products

ISBN4-87188-839-8

C0076 P950E

9784871888394

1910076009502

KONAMI

NTT出版 定価950円(本体922円)

KONAMI

セガサターン

実況おしゃべりパロディウス *~forever with me~* 公式ガイド

NTT出版